1 · ENGLISH SECTION
2 · VERSION FRANÇAISE
3 · DEUTSCHE GRUPPE
4 · SEZIONE ITALIANO
5 · SECCION ESPAÑOL

2 VIDEO GAMES
JEUX VIDEO
TELE-SPIELE
VIDEO GIOCHI
JUEGOS VIDEO

MINIATURE GOLF

ATARI®

A Warner Communications Company

CX2626

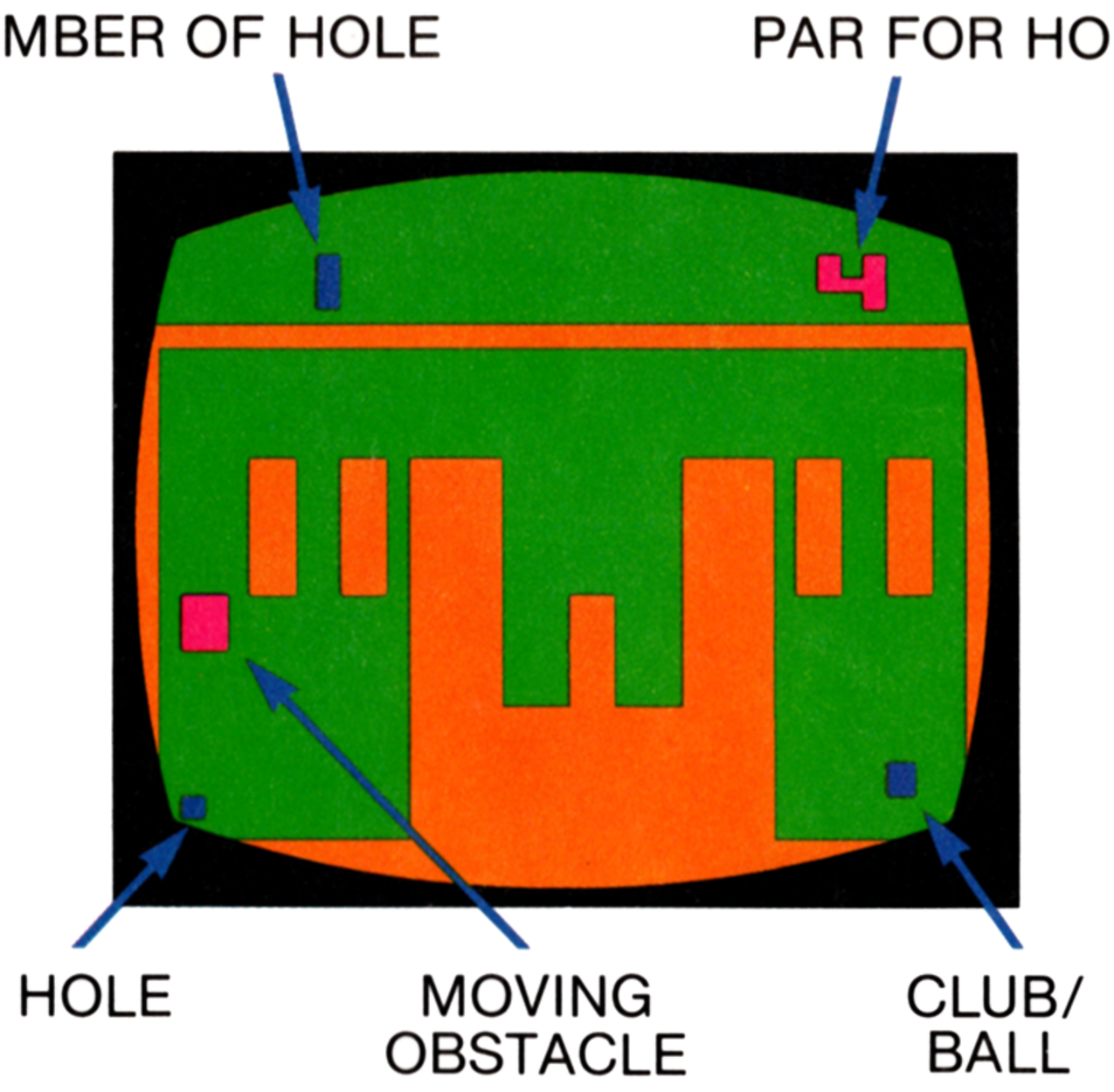
Use your Joystick Controllers with this ATARI® Game Program™ cartridge. Be sure the Joystick Controller cables are firmly plugged into the **CONTROLLER** jacks at the back of your ATARI Video Computer System™ game. For one-player games, use the Joystick Controller plugged into the **LEFT CONTROLLER** jack. Hold the Joystick with the red button to your upper left, toward the television screen.

See Section 3 of your Owner's Manual for further details.

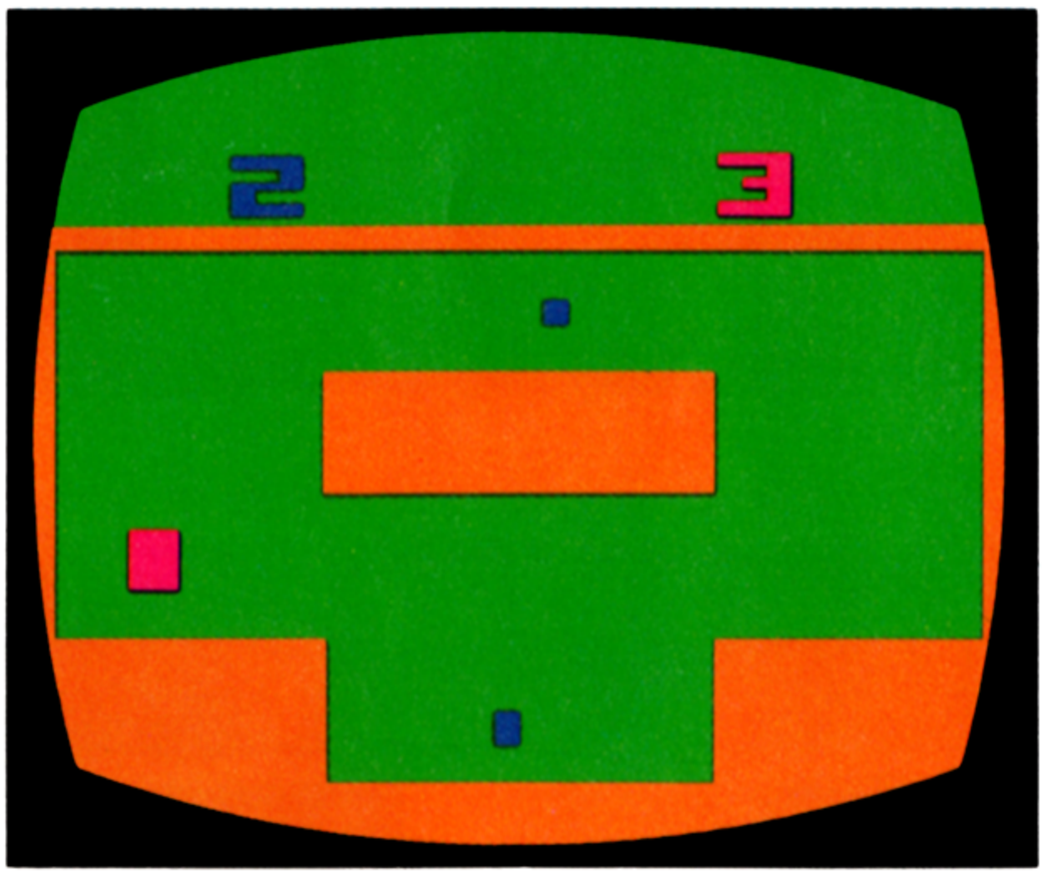
NOTE: Always turn the console **power** switch **off** when inserting or removing an ATARI Game Program cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI Video Computer System.

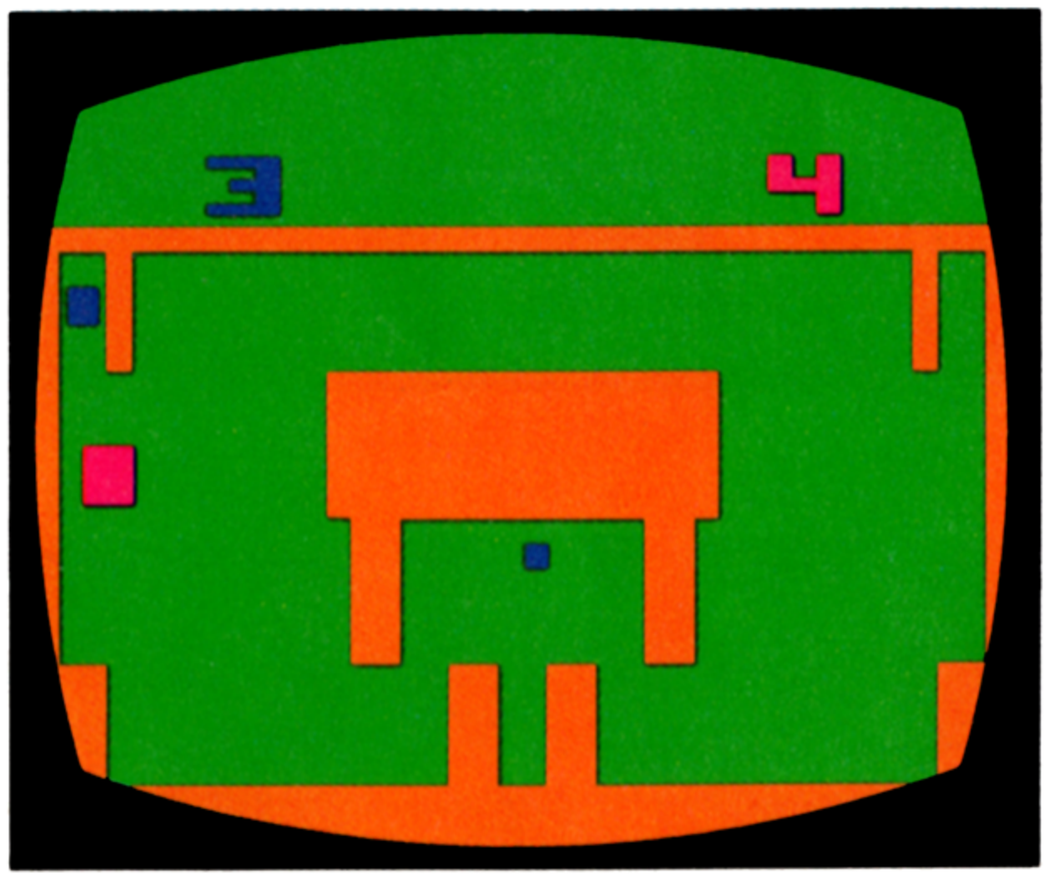
HOW TO PLAY

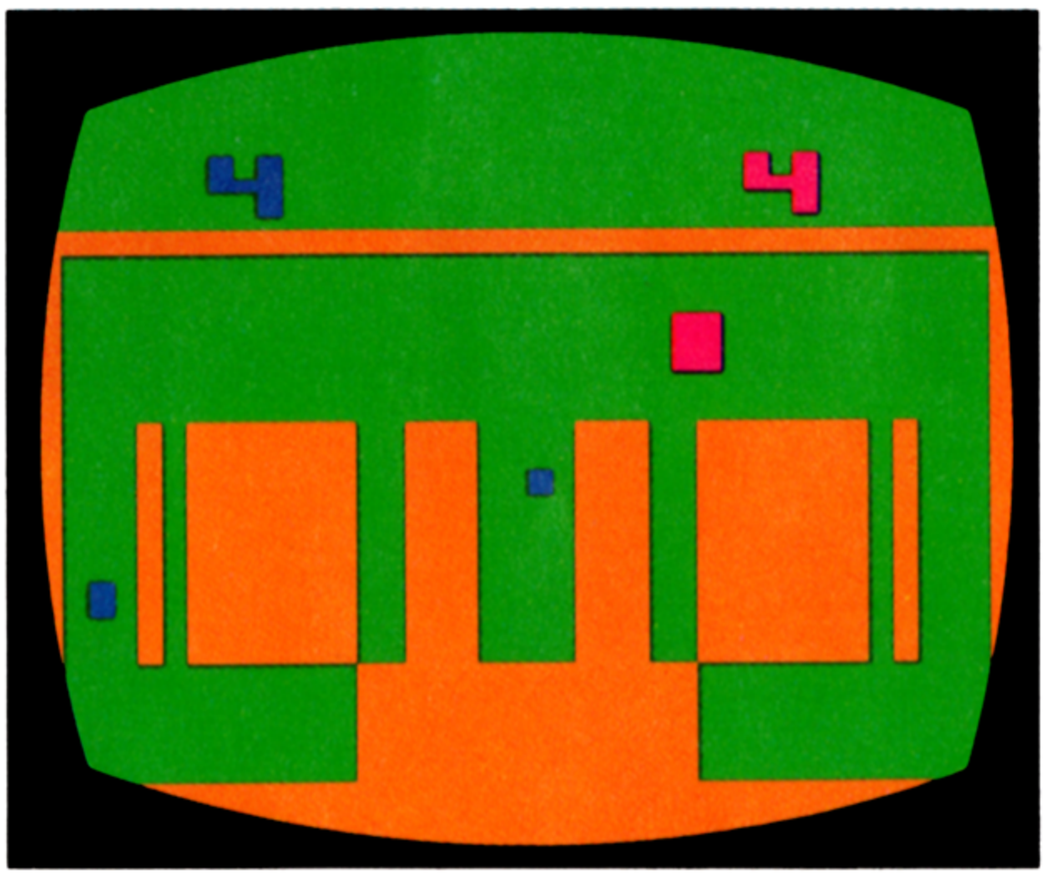
Your sense of timing and your perceptiveness in judging distance are about to be fine-tuned! This exciting video game simulates an actual "Miniature Golf" course, complete with moving obstacles.

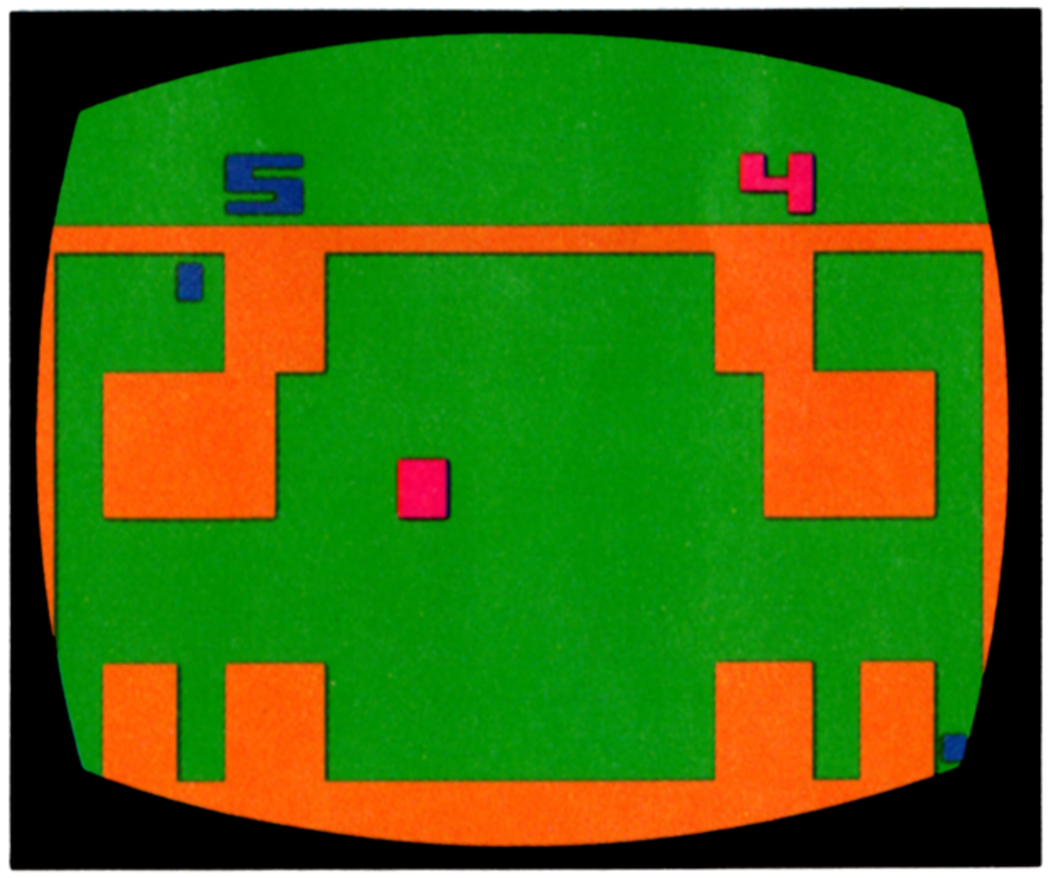


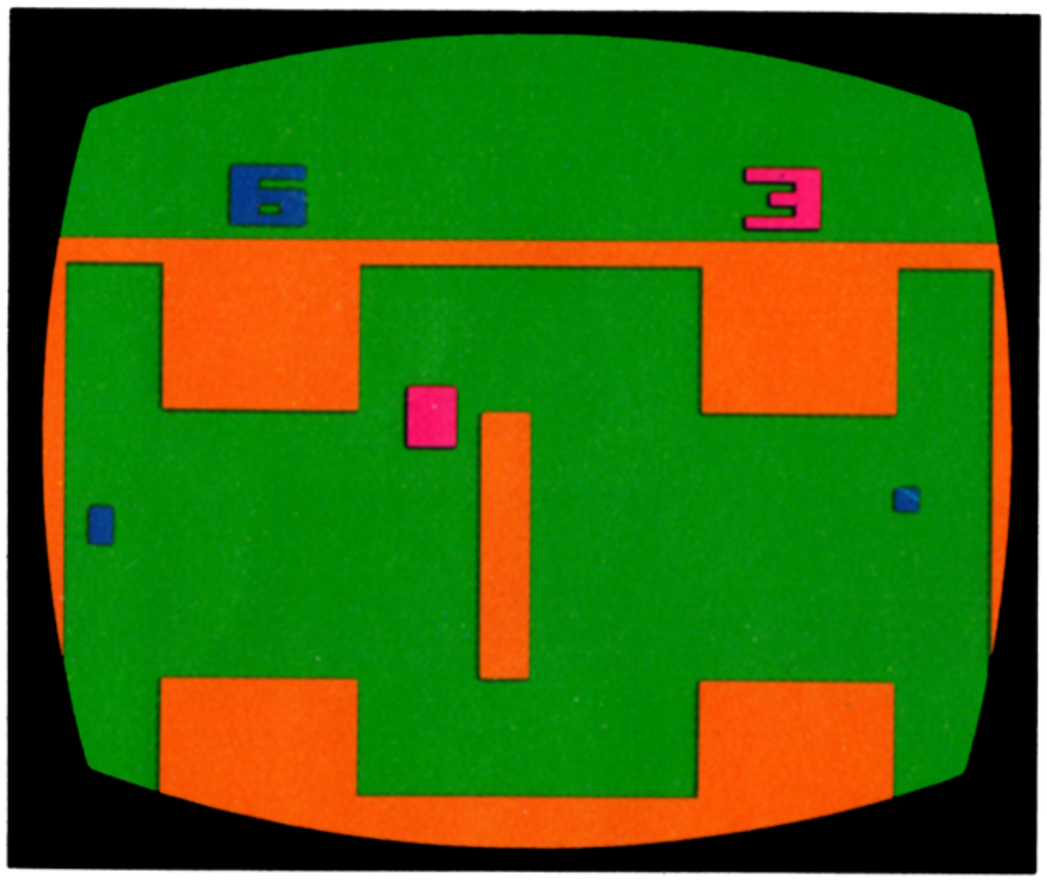
There are nine ''holes'' in which to hit the ball into the ''cup''. Each hit is called a ''stroke''. Although the number of strokes you take to hit the ball into the cup is unlimited, each hole has a designated ''par.'' Par represents the number of strokes you are ideally supposed to take to complete the hole.

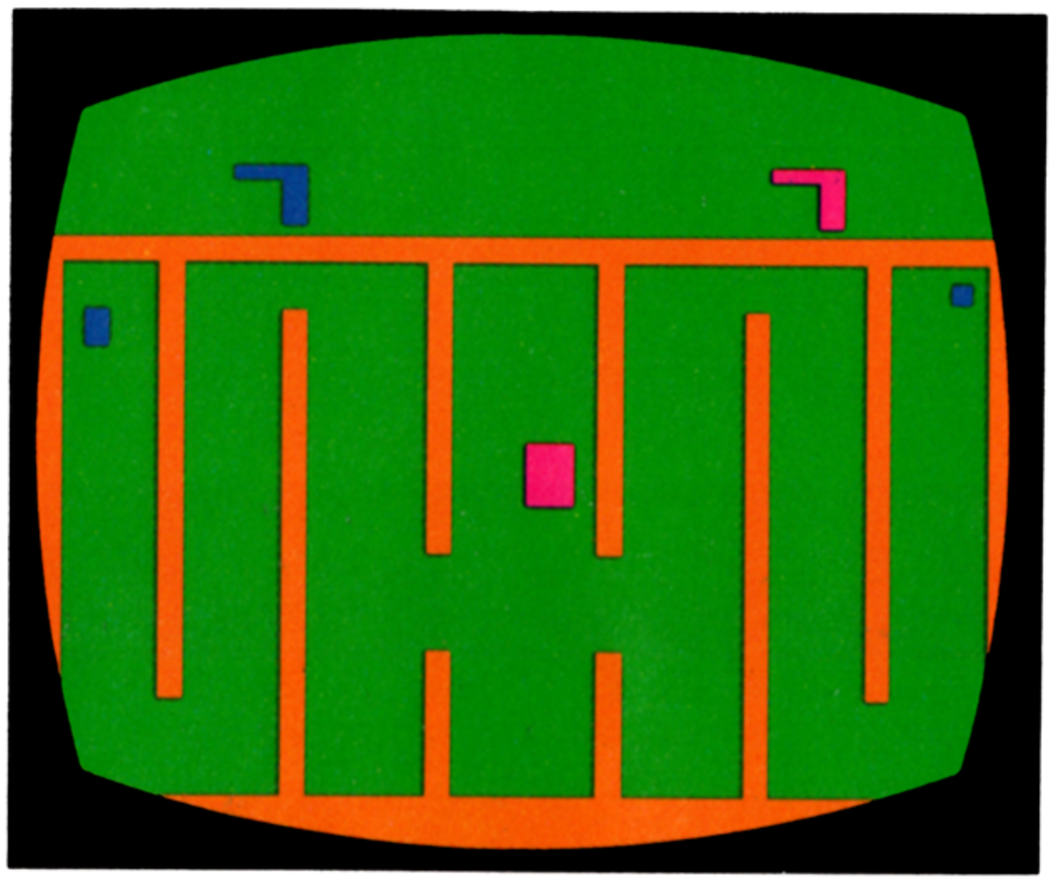


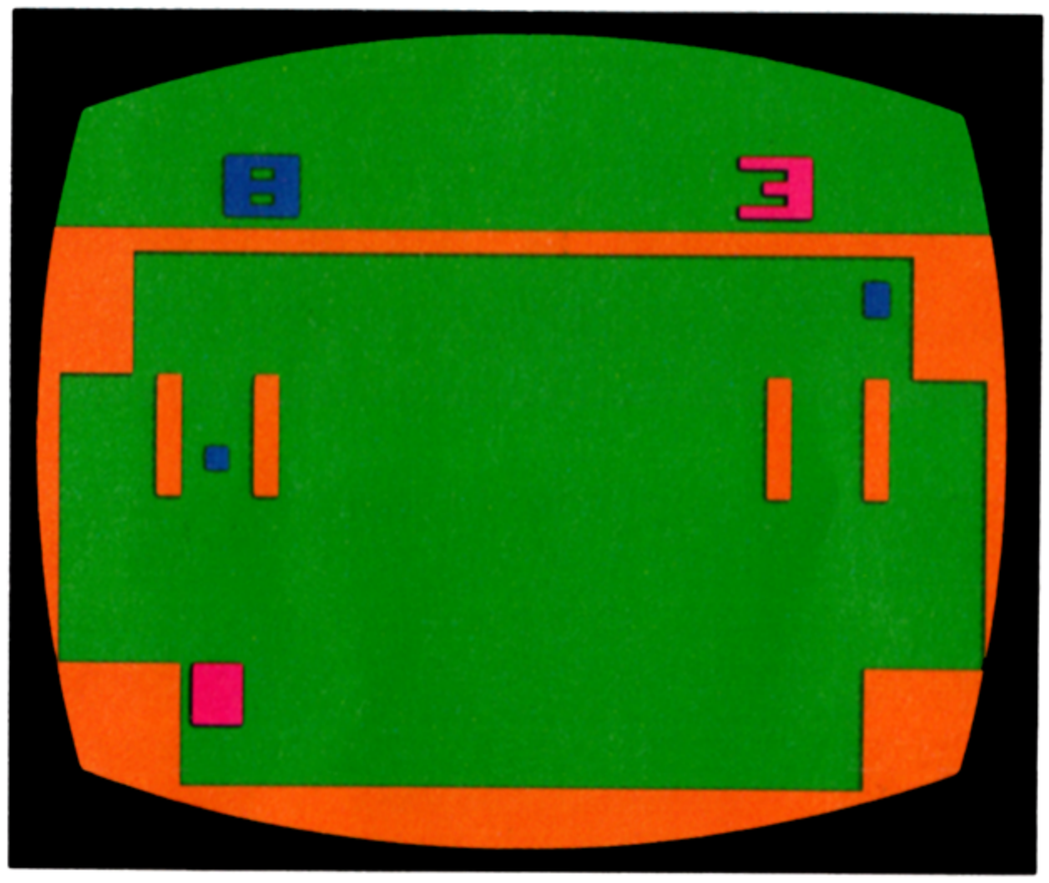


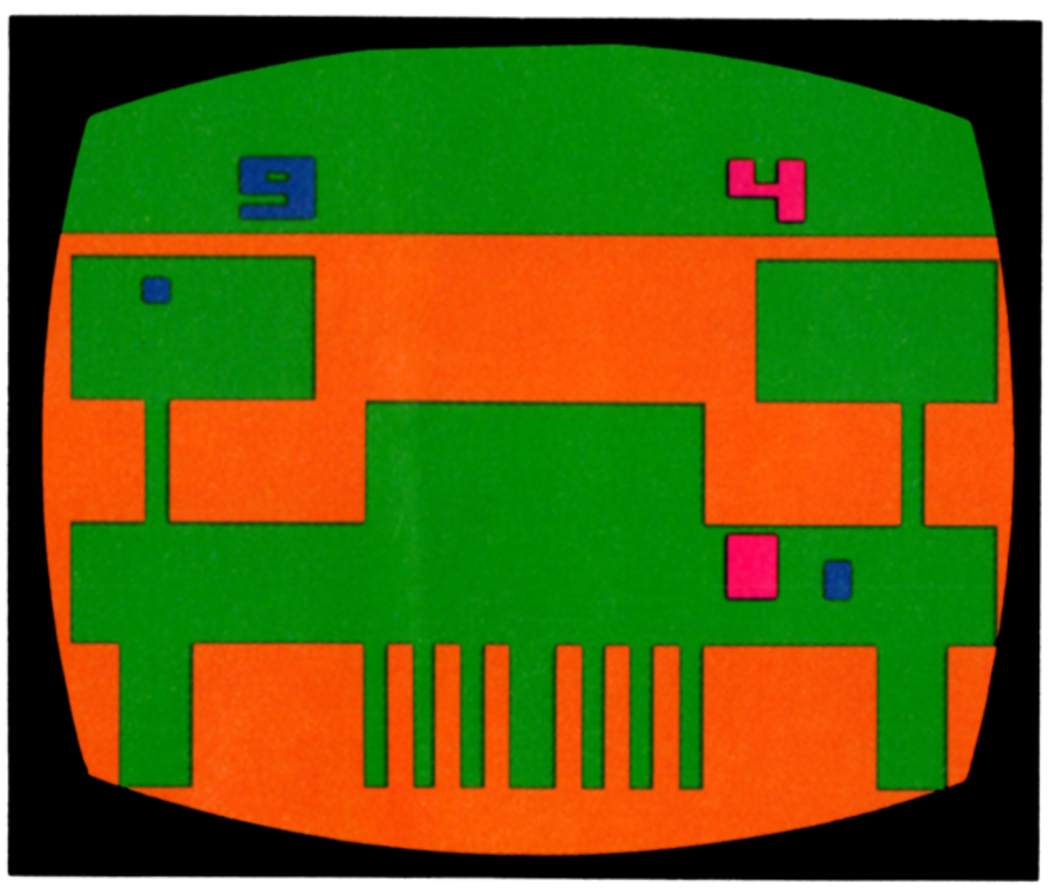












CONSOLE CONTROLS

To select a game, press down the **game select** switch for a one or a two-player game. A **1** will appear in the upper left corner of the screen for a one-player game; a **2** will appear for a two-player game.

To begin the game, press down the **game reset** switch.

USING THE CONTROLLER

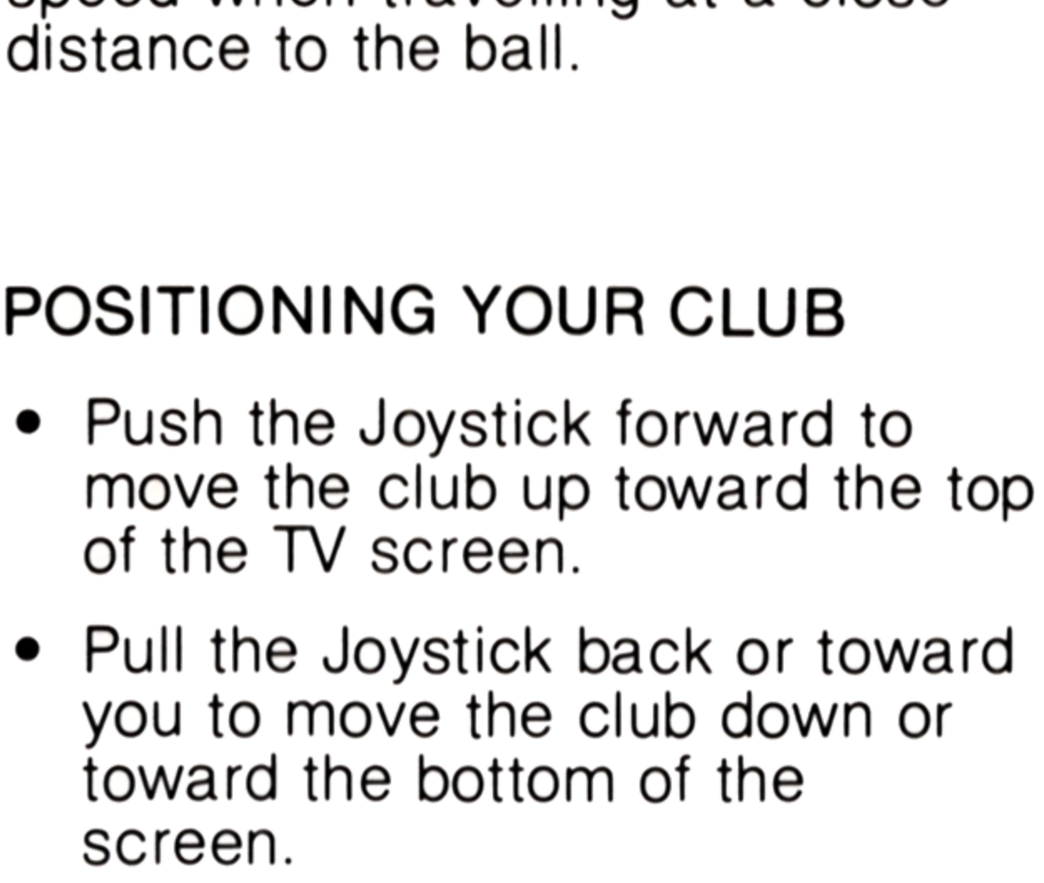
Use your Joystick Controller to position the club. Press the red button on the Joystick to release the club and hit the ball.

NOTE: The club actually covers the ball at the beginning of each hole. Your first step, therefore, is to move the club into a hitting position away from the ball. The farther away you move the club, the longer the ball rolls or travels when hit.

To help you position the club more accurately, it moves at a slower speed when travelling at a close distance to the ball.

POSITIONING YOUR CLUB

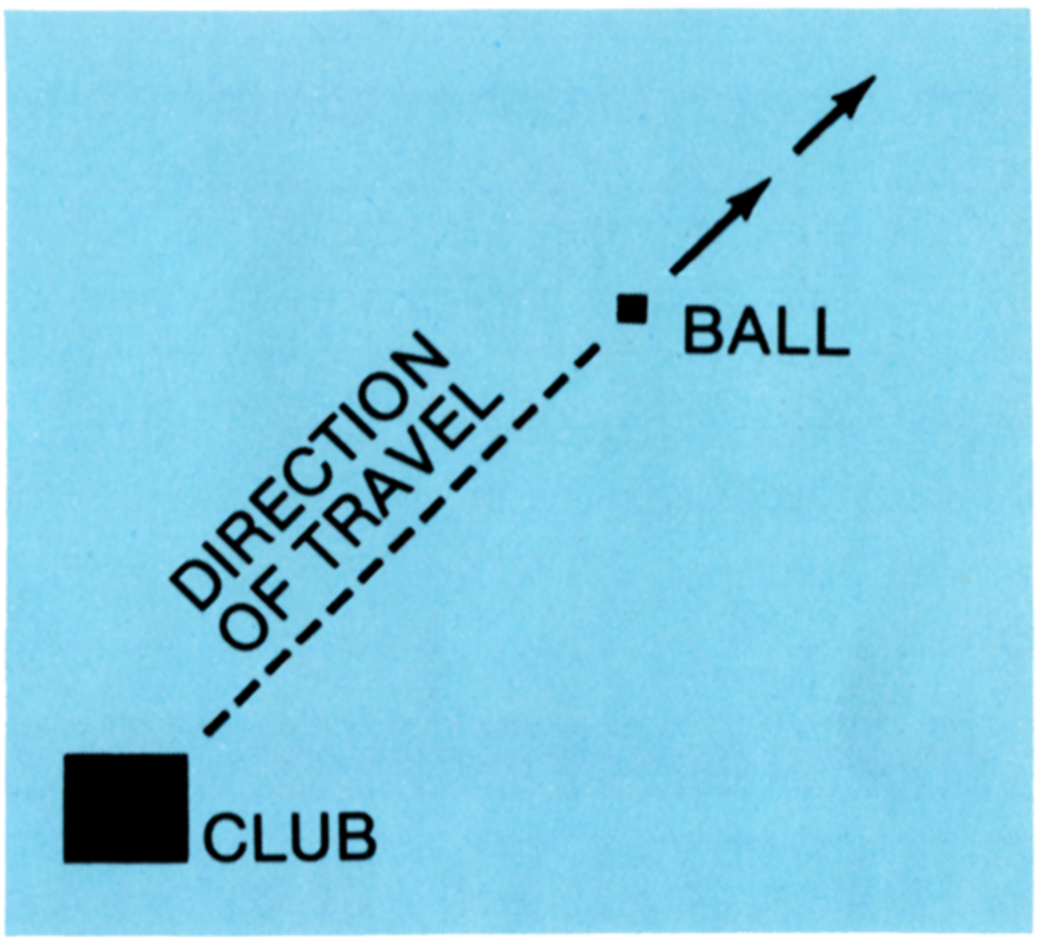
- Push the Joystick forward to move the club up toward the top of the TV screen.
- Pull the Joystick back or toward you to move the club down or toward the bottom of the screen.



- Push the Joystick to the left to move the club to the left.
- Push the Joystick to the right to move the club to the right.

DIRECTION OF TRAVEL

After being struck, the ball travels along the same line of trajectory already established by the club.



NOTE: You may position the club ANYWHERE on the playfield (regardless of course boundaries) before releasing it to hit the ball. Remember, however, that the ball must travel around all boundaries, including the moving obstacle.

GAME 1
is for one player only. At the beginning of each hole, before the first stroke, the number for that hole is displayed in the upper left corner of the screen. The par for that hole

is shown in the upper right corner of the screen. After the first stroke, the player's running score replaces the hole number. A **0** replaces the par until the beginning of the next hole.

GAME 2

is for two players. The left player goes first. After the first stroke by each player, the respective scores are displayed at the top of the screen until the hole is completed. These score totals replace the hole number and the par, as in GAME 1.

NOTE: Players must hit the ball into the cup to complete the hole before the game progresses to the next hole or the next player's turn.

SCORING

Each time you hit the ball, the computer records one stroke against you. Your running score is displayed at the top of the screen. Ideally, your goal is to match or beat the par for each hole. The lower your score the better.

The score for the left player is displayed on the top left of the screen; the score for the right player is displayed on the top right of the screen.

DIFFICULTY SWITCHES

The ball travels a much longer distance when the difficulty switch is in the **a** position. (Use the **left difficulty** switch for one-player games.)

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

2 JEUX VIDEO

MINIATURE GOLF

Avec cette cartouche ATARI® Game Program™, utiliser les commandes à manette. S'assurer que leurs câbles sont bien branchés sur les prises de COMMANDE situées à l'arrière du Video Computer System™ ATARI. Pour jouer seul, utiliser la commande à manette branchée sur la prise de COMMANDE DE GAUCHE. Tenir la manette de façon que le bouton rouge se trouve en haut et à gauche par rapport au joueur, et dans la direction de l'écran de télévision.

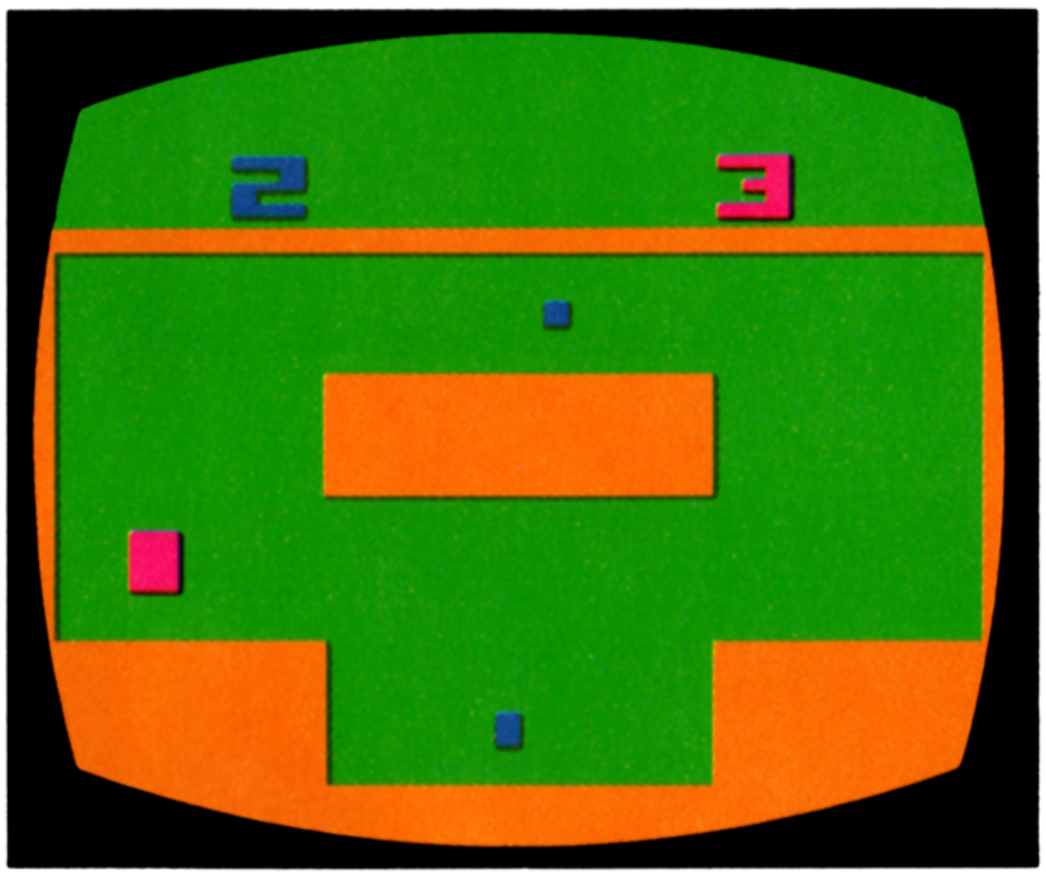
Pour plus de détails, se reporter à la section 3 de la notice du Video Computer System.

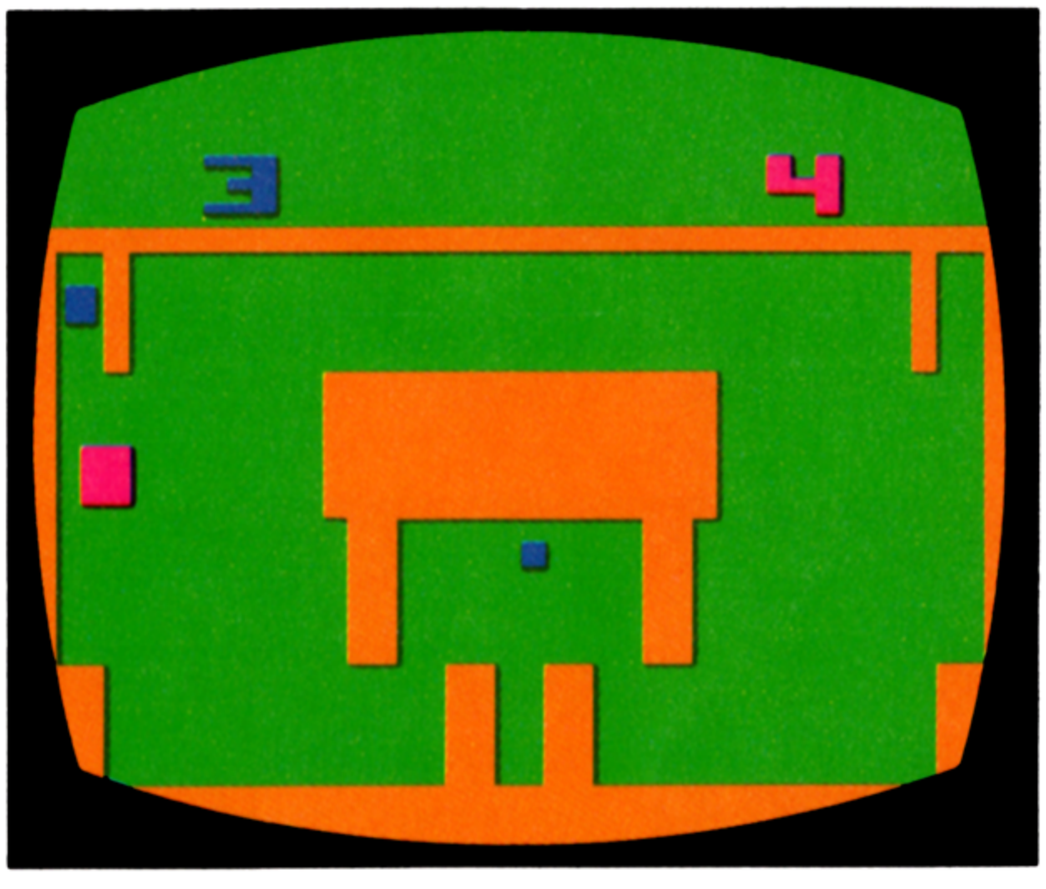
N.B. Avant d'introduire ou de retirer une cartouche ATARI Game Program, il faut toujours fermer l'interrupteur du pupitre (position **off**) afin de protéger les composants électroniques et d'éviter une usure prématurée du Video Computer System ATARI.

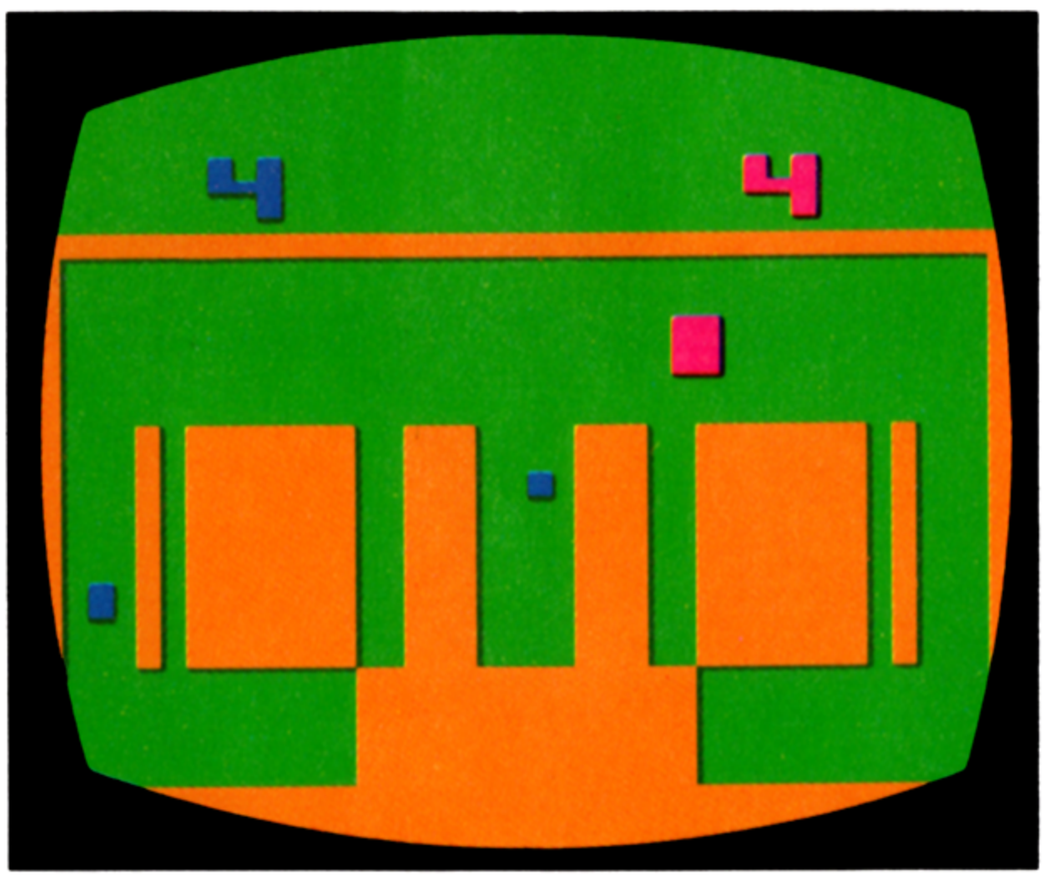
COMMENT JOUEUR

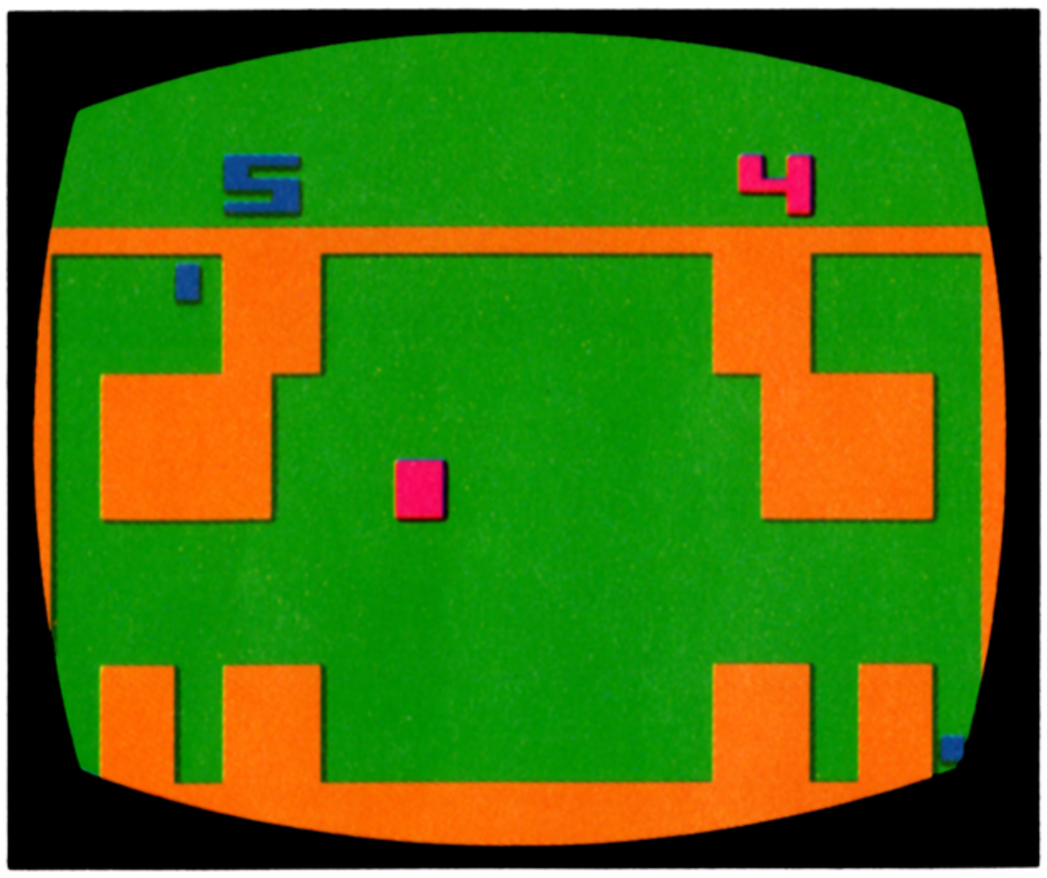
Ce jeu vidéo passionnant, qui simule un terrain de golf miniature au complet (y compris les obstacles mobiles), permet au joueur de se perfectionner dans l'art de calculer les durées et d'évaluer les distances au jugé.

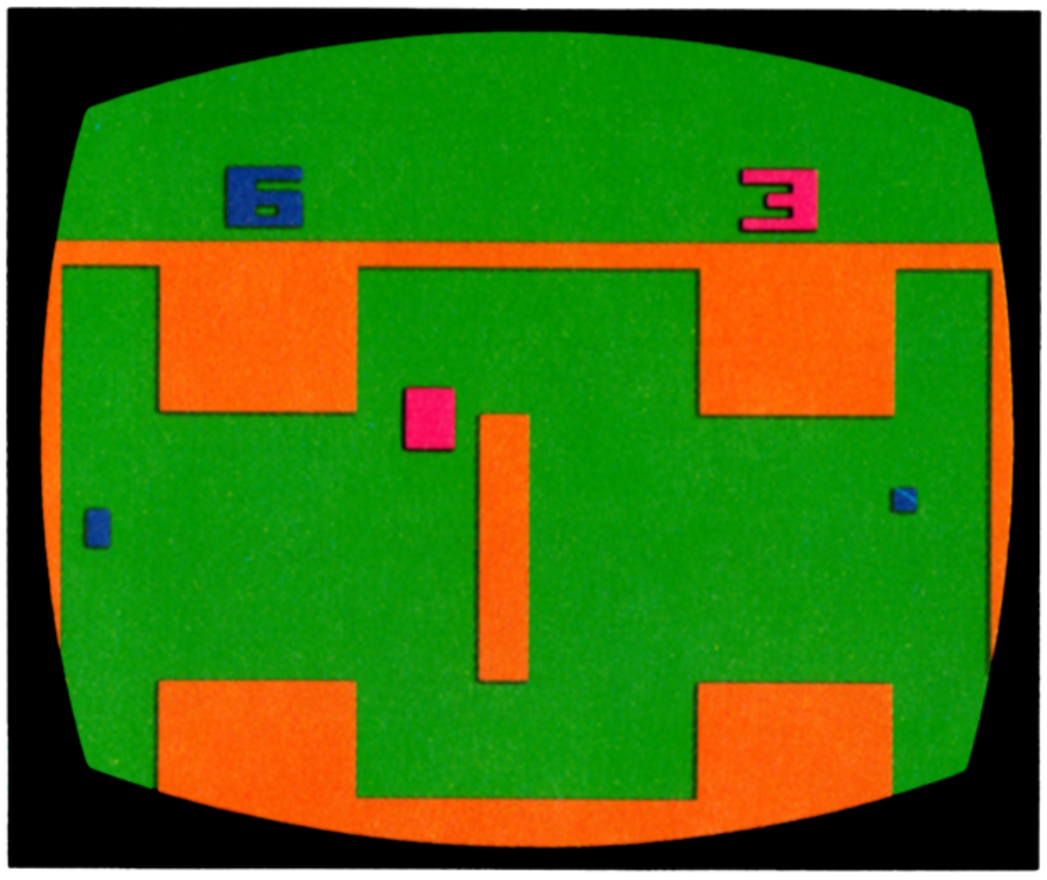
Il y a neuf ''trous'' dans lesquels il s'agit d'envoyer la balle. Chaque fois que le joueur frappe la balle, on dit qu'il a ''joué un coup''. Le nombre de coups qu'il faut pour envoyer la balle dans le trou est illimité; toutefois, pour chaque trou il existe ce que l'on appelle ''la normale'' (en anglais: le ''par''). La normale est le nombre idéal de coups nécessaires pour envoyer la balle dans le trou.

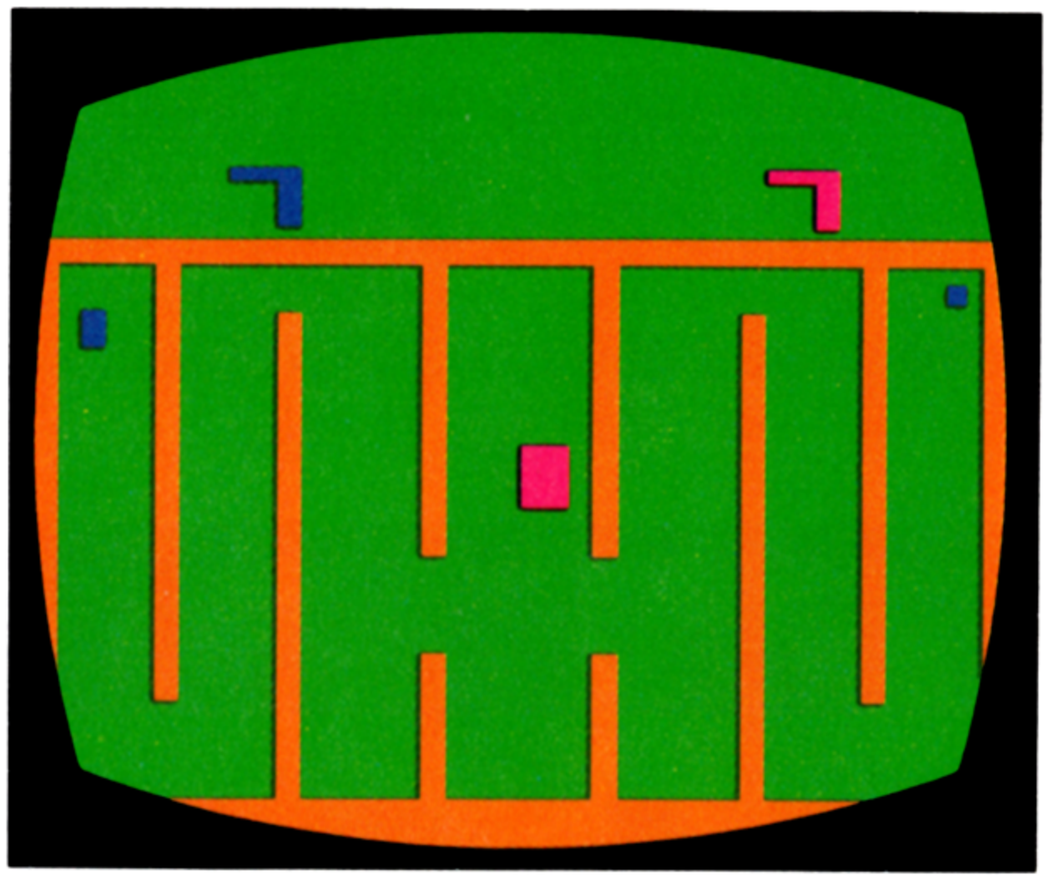


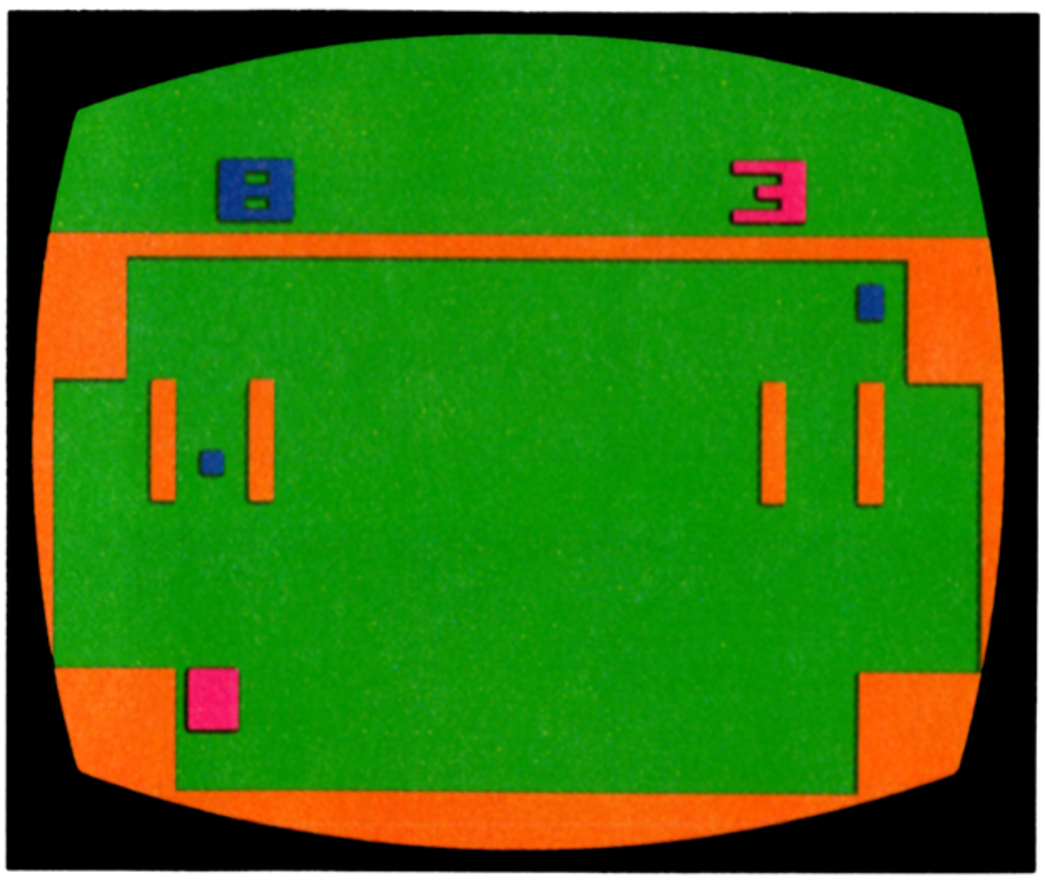


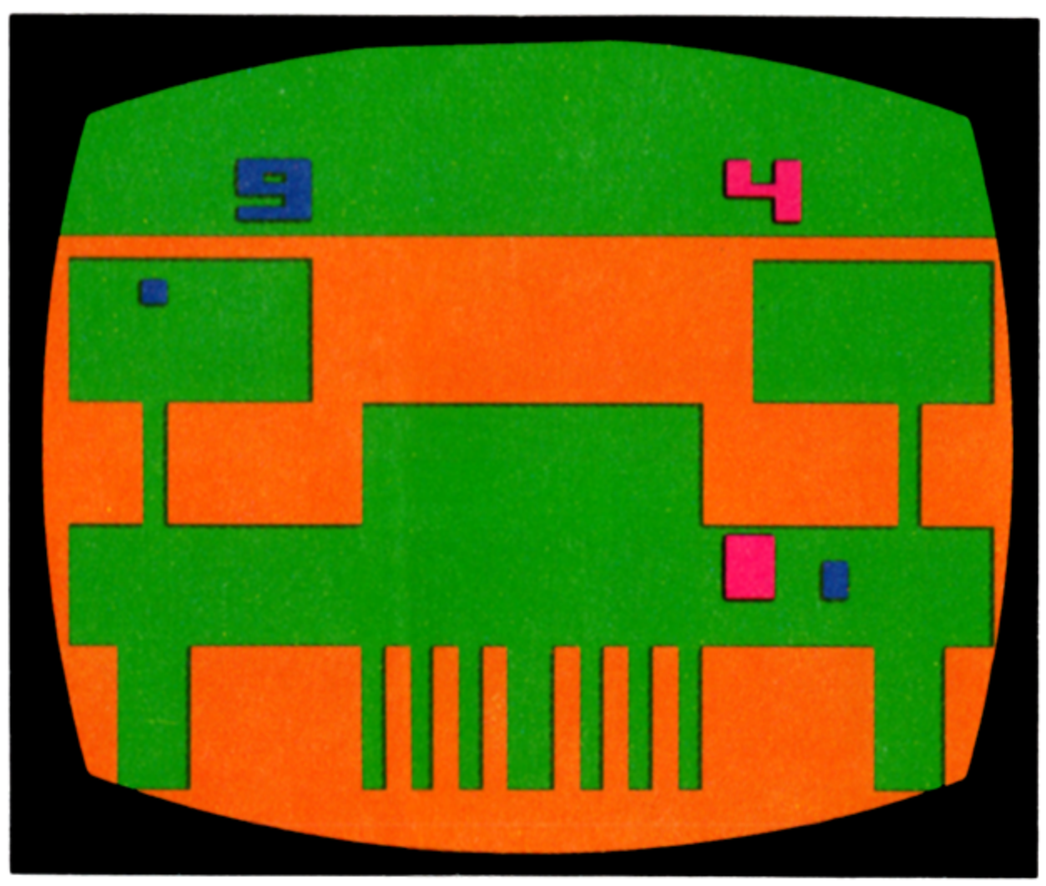












COMMANDES DU PUPITRE

Le sélecteur de jeu (**game select**) sert à choisir une partie à un joueur ou à deux joueurs. Lorsqu'un 1 est affiché en haut et à gauche de l'écran, il s'agit d'une partie à un joueur; lorsqu'un 2 est affiché, d'une partie à deux joueurs.

Pour commencer la partie, appuyer sur le bouton de remise à zéro (**game reset**).

UTILISATION DE LA COMMANDE

La manette de commande sert à mettre la crosse en position. Le bouton rouge de la commande sert à frapper la balle avec la crosse.

N.B. Chaque fois qu'on s'attaque à un nouveau trou, la balle se trouve cachée par la crosse. Il faut donc tout d'abord éloigner la crosse pour se préparer à frapper la balle. Plus la crosse est éloignée de la balle, plus loin ira cette dernière une fois frappée.

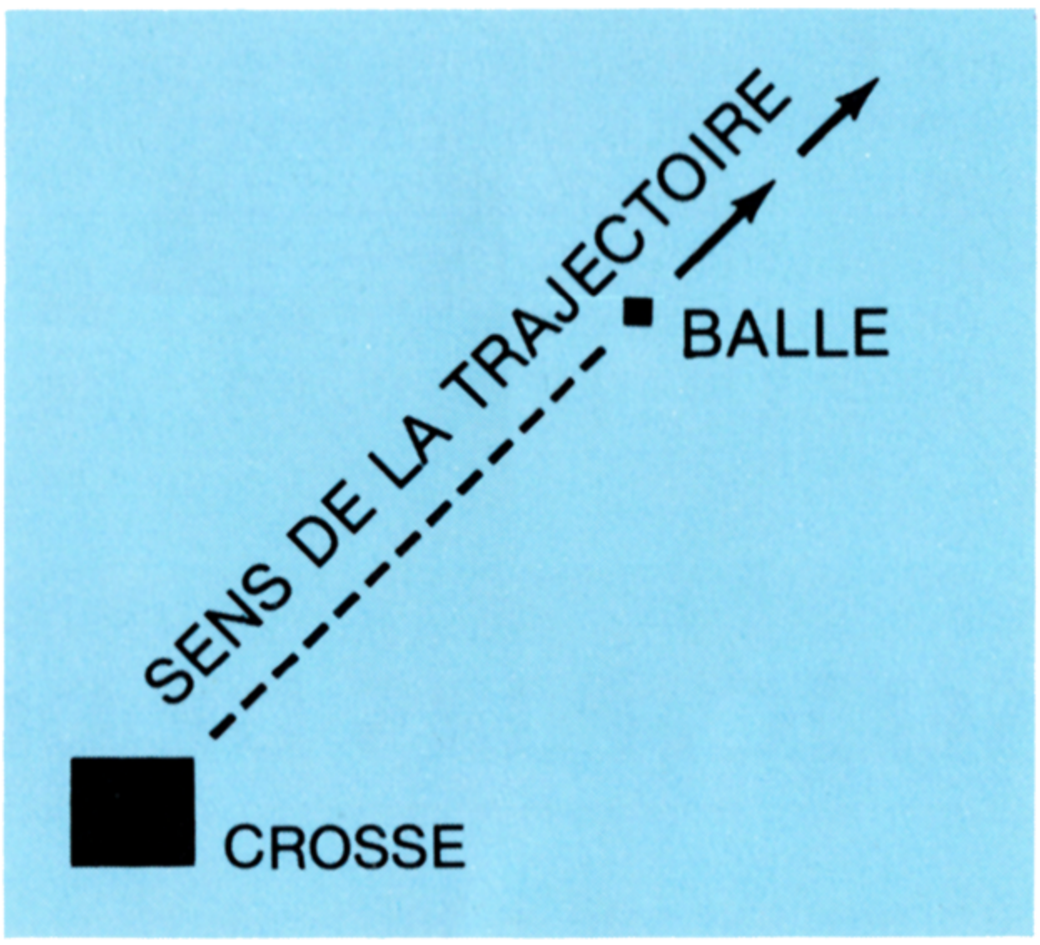
Pour permettre une plus grande précision de frappe, la crosse se déplace plus lentement lorsqu'elle est proche de la balle.

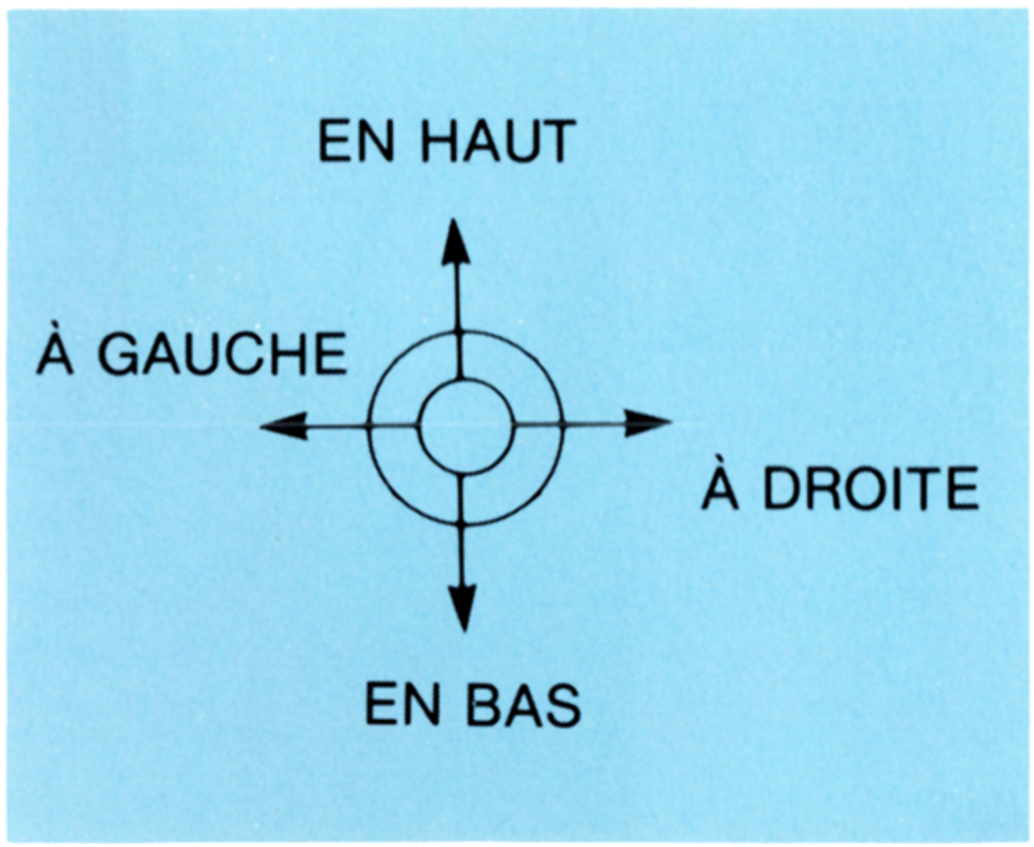
MISE EN POSITION DE LA CROSSE

- Lorsqu'on pousse la manette vers l'avant, la crosse se déplace vers le haut de l'écran du téléviseur.
- Lorsqu'on tire la manette vers l'arrière (vers soi), la crosse se déplace vers le bas de l'écran.
- Lorsqu'on pousse la manette vers la gauche, la crosse se déplace vers la gauche.
- Lorsqu'on pousse la manette vers la droite, la crosse se déplace vers la droite.

SENS DE LA TRAJECTOIRE

Une fois frappée, la balle suit la trajectoire déterminée par la crosse.





N.B. Avant de frapper la balle, le joueur peut placer sa crosse N'IMPORTE OU sur le terrain (sans tenir compte d'aucune limite). Mais la balle, elle, doit contourner les limites de tous les obstacles, y compris les obstacles mobiles.

LE JEU 1 se joue seul. Au début du parcours de chaque trou, avant le premier coup, le numéro du trou est affiché en haut et à gauche de l'écran; la normale du parcours de

ce trou, en haut et à droite. Dès que le premier coup a été joué, le score du joueur remplace le numéro du trou; un 0 remplace la normale du parcours jusqu'au début du parcours du trou suivant.

LE JEU 2 se joue à deux. C'est le joueur de gauche qui commence. Dès que les joueurs ont joué chacun un coup, leurs scores respectifs sont affichés en haut de l'écran et y restent jusqu'à la fin du parcours de ce trou. Comme dans le JEU 1, ils remplacent le numéro et la normale du trou.

N.B. Il faut d'abord envoyer la balle dans le trou, et terminer ainsi le parcours de ce trou, avant de passer au trou suivant ou au tour du second joueur.

LE SCORE

Chaque fois qu'un joueur frappe la balle, l'ordinateur enregistre un coup contre lui. Le score du joueur est affiché en haut de l'écran. Pour bien faire, il faut obtenir un score qui soit égal ou inférieur à la normale du trou. Plus le score est bas, meilleur il est.

Le score du joueur de gauche est affiché en haut et à gauche de l'écran; celui du joueur de droite, en haut et à droite.

SÉLECTEURS DE DIFFICULTÉ

La trajectoire de la balle est beaucoup plus longue lorsqu'on met le sélecteur de difficulté en position **a**. (Utiliser le sélecteur de difficulté de gauche (**left difficulty**) quand on joue seul.)

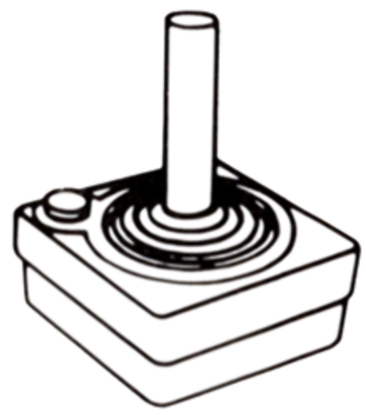
Notice, programme et élément audio-visuel © 1978 Atari, Inc.

2 TELE-SPIELE

MINIATURE GOLF

Mit diesem ATARI® Game Program™ benützen Sie die Knüppelsteuerungen. Überzeugen Sie sich, daß das jeweilige Kabel fest in der linken (**LEFT**) und rechten (**RIGHT**) Steuerungs-(**CONTROLLER-**) Buchse an der Rückwand Ihres ATARI® Video Computer Systems™ steckt. Halten Sie die Knüppelsteuerung so, daß der rote Knopf oben links gegen den Fernsehbildschirm weist. Für Spiele für einen Spieler benützen Sie die linke Knüppelsteuerung. Weitere Hinweise finden Sie unter Abschnitt 3 der Spielanleitung.

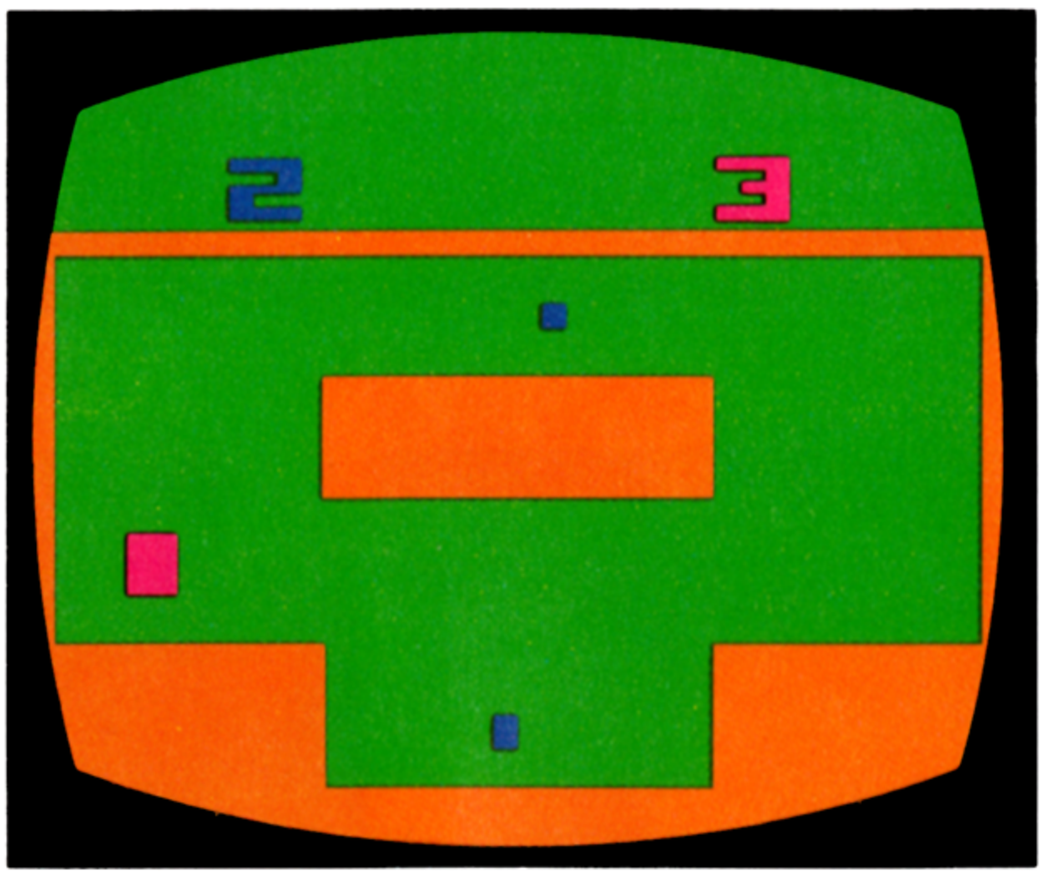
Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI® Game Program™-Kassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt, und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI® Video Computer Systems™ wird verlängert.

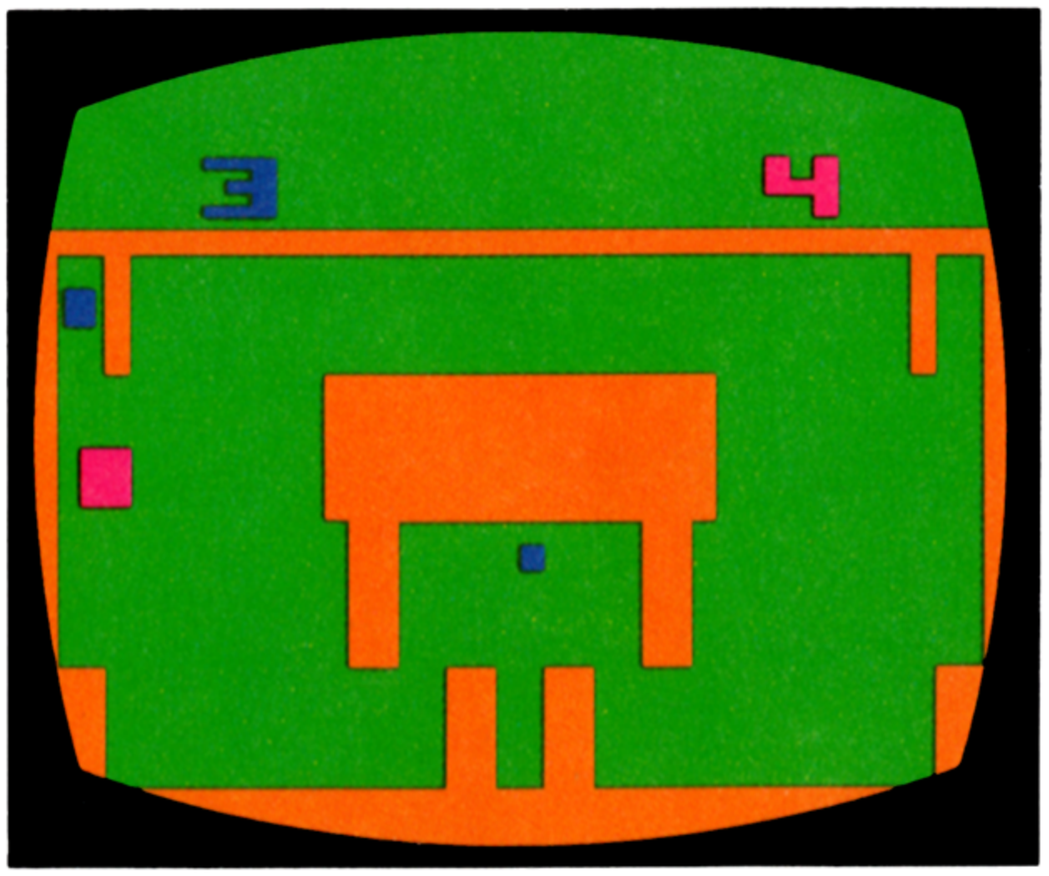


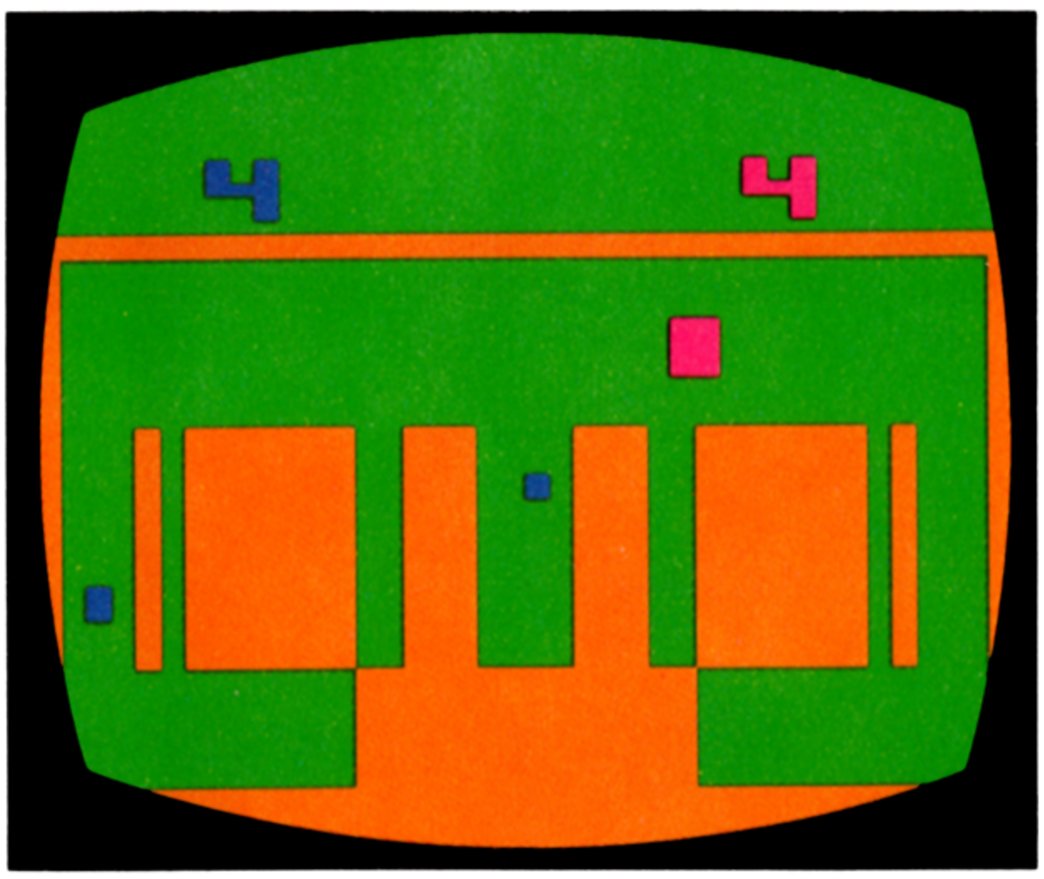
SO WIRD GESPIELT

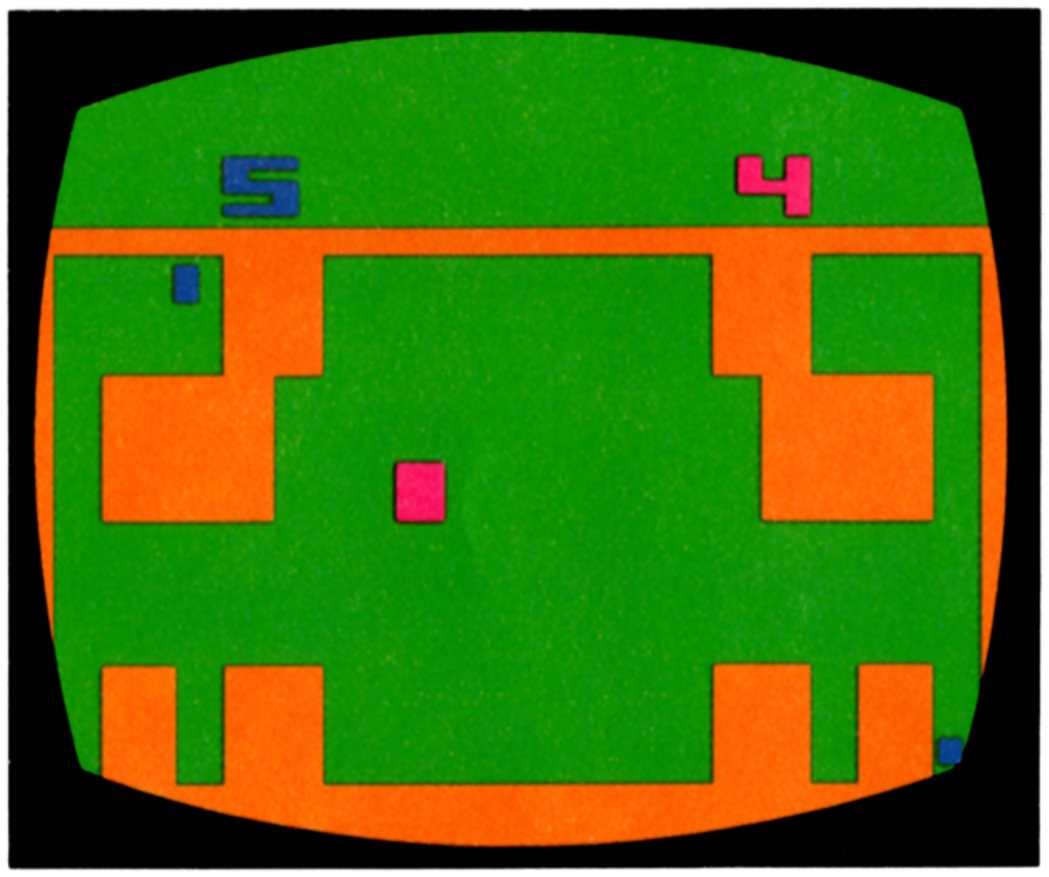
Bei diesem spannenden Video Spiel, das dem echten "Mini-Golf" angepaßt ist, werden auf der Golfbahn die bewegliche Hindernisse mit-einschließt, Genauigkeit und das Vermögen, Entfernungen einzuschätzen, auf die Probe gestellt.

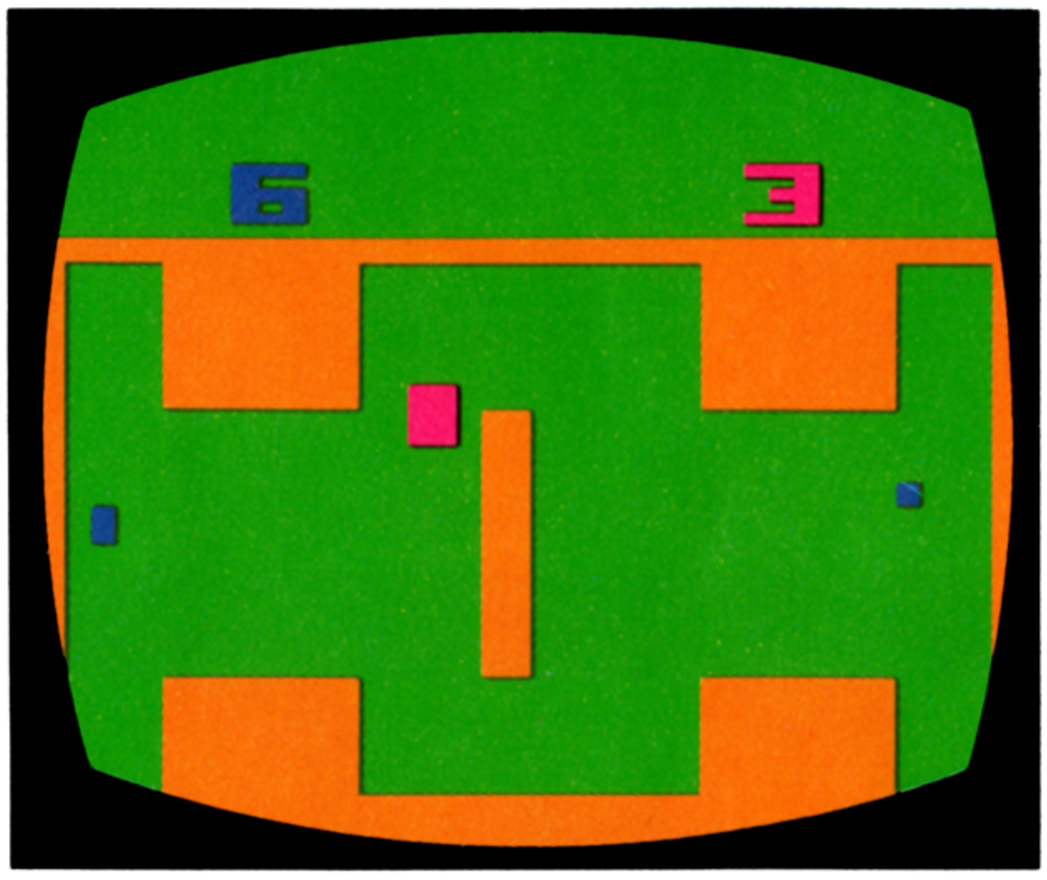
Es gibt neun "Löcher", in die der Ball gespielt werden muß. Jedesmal, wenn Sie den Ball abschlagen, wird dies als "Schlag" bezeichnet. Obwohl die Anzahl der Schläge, die Sie benötigen, um den Ball ins Loch zu bringen, unbegrenzt ist, hat jedes Loch ein festgelegtes "Par". Par stellt die Anzahl von Schlägen dar, die Sie idealerweise benötigen sollten, um die Spielbahn zu beenden.

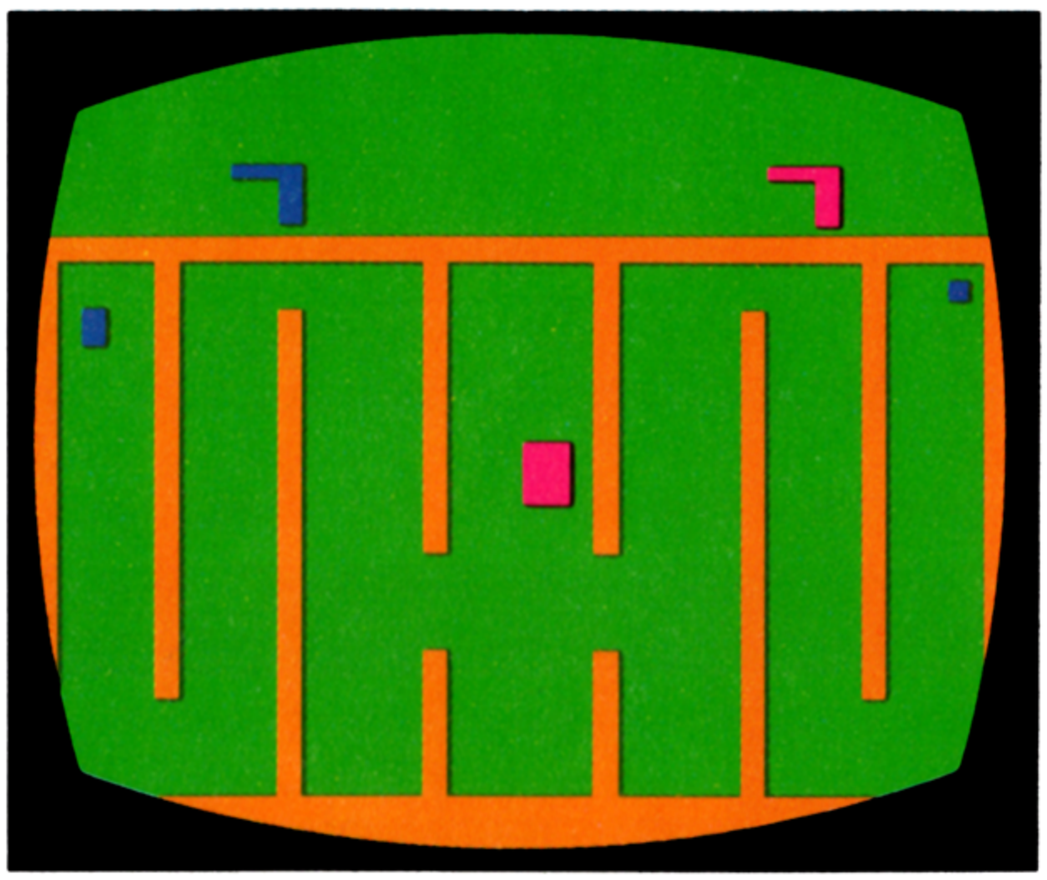


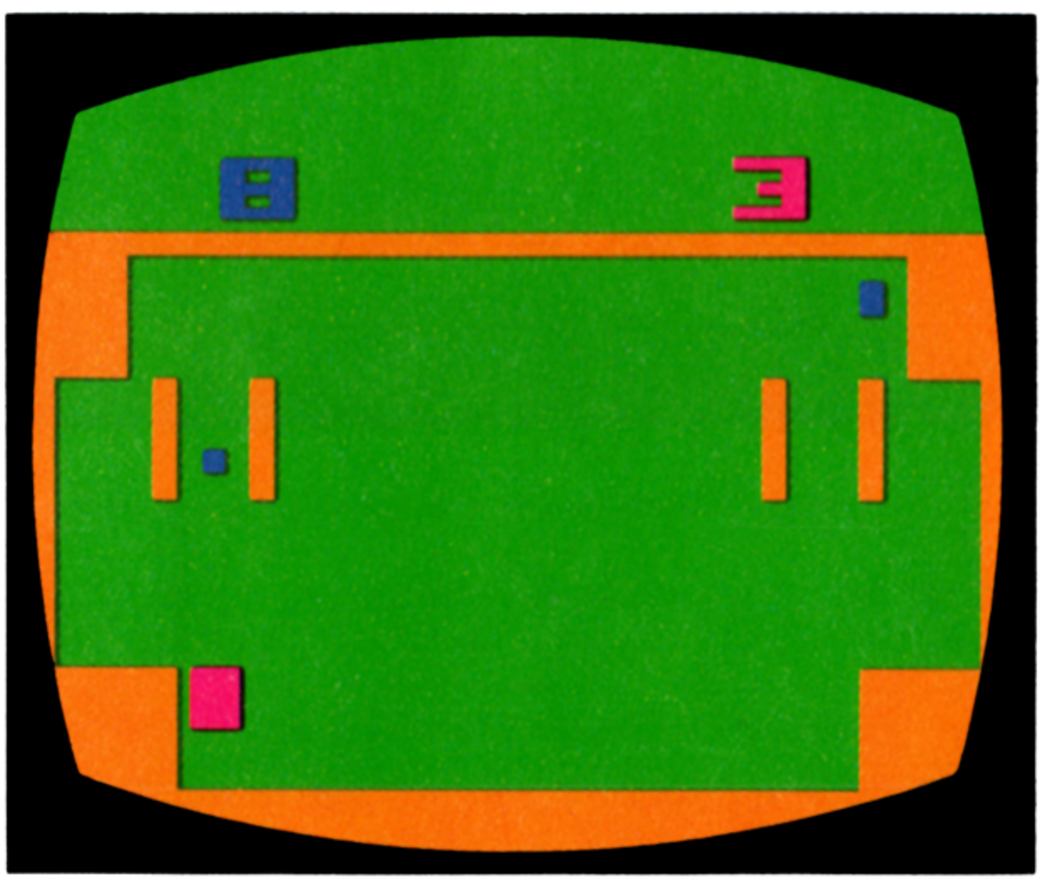


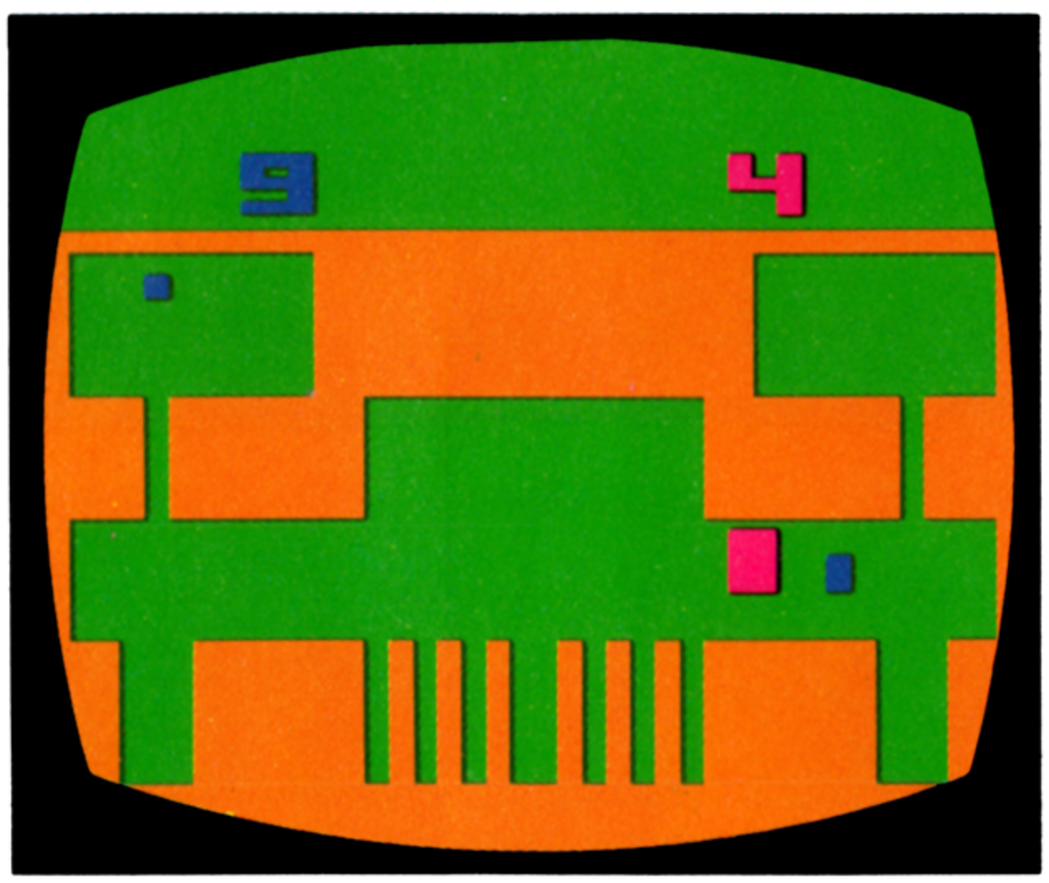












KONSOLENSTEUERUNG

Um ein Spiel entweder für einen oder für zwei Spieler zu wählen, drücken Sie den Spielwahlschalter (**GAME SELECT**). Für ein Spiel für einen Spieler erscheint in der oberen linken Ecke des Bildschirms eine **1**; für ein Spiel für Zwei, eine **2**.

Um das Spiel zu beginnen, drücken Sie den Spielrücksetzschalter (**GAME RESET**).

ANWENDUNG DER STEUERUNG

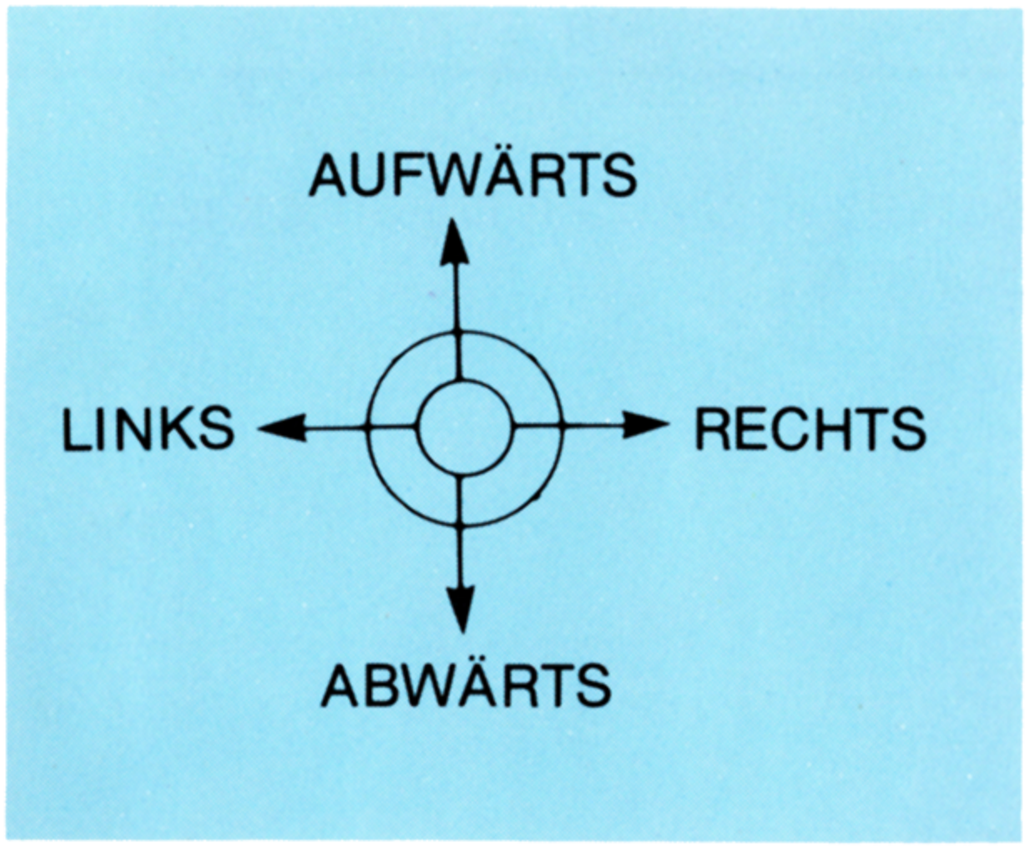
Um den Schläger in Stellung zu bringen, benützen Sie den Steuerknüppel. Um den Schläger in Aktion treten zu lassen, drücken Sie den roten Knopf.

Hinweis: Bevor der Schläger in Aktion tritt, verdeckt er den Ball. Deshalb sollten Sie als erstes den Schläger vom Ball weg in eine Schlagstellung bringen. Je weiter Sie den Schläger vom Ball entfernen, desto länger rollt oder fliegt er.

Damit Sie den Schläger besser zielen lassen können, bewegt er sich mit geringerer Geschwindigkeit, wenn er sich in geringem Abstand vom Ball bewegt.

DEN SCHLÄGER IN STELLUNG BRINGEN

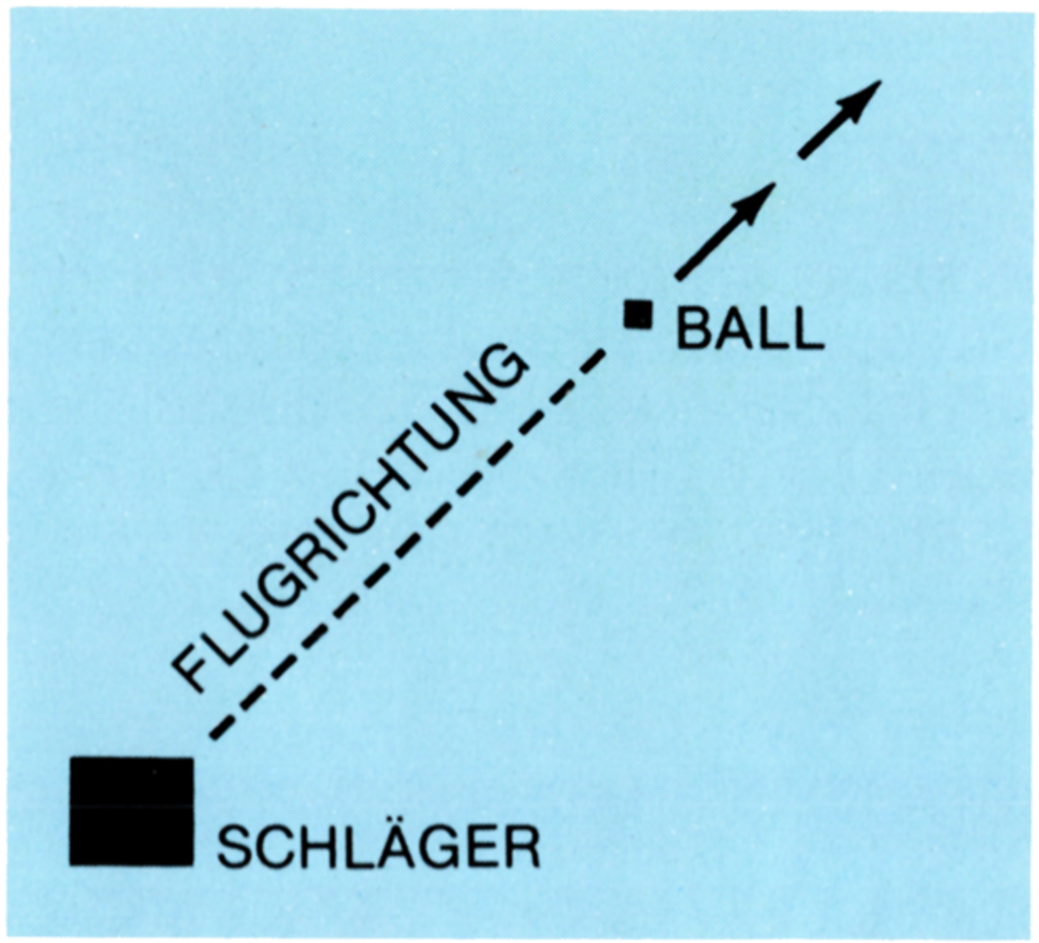
- Um den Schläger auf die obere Hälfte des Bildschirms zu bringen, bewegen Sie den Steuerknüppel vorwärts.
- Um den Schläger abwärts, oder in die untere Hälfte des Bildschirms zu bringen, bewegen Sie den Steuerknüppel rückwärts, d.h. zu sich her.



- Um den Schläger nach links zu bringen, bewegen Sie den Steuerknüppel nach links.
- Um den Schläger nach rechts zu bringen, bewegen Sie den Steuerknüppel nach rechts.

FLUGRICHTUNG

Nachdem der Ball getroffen ist, bewegt er sich in der vom Schläger bereits angesetzten Bahn.



Hinweis: Sie können den Schläger ÜBERALL im Spielfeld in Stellung bringen (unabhängig von den Golfplatzgrenzen), bevor Sie ihn loslassen, um den Ball zu schlagen. Beachten Sie jedoch, daß der Ball um alle Begrenzungen, auch das bewegliche Hindernis, herum muß.

SPIEL 1 ist nur für einen Spieler. Am Anfang, jeweils vor dem ersten Schlag, wird die Nummer dieses Loches links oben im Bildschirm

eingeblendet. Das Par für dieses Loch wird in der rechten Ecke des Bildschirms eingeblendet. Nach dem ersten Schlag löst der laufende Spielstand des Spielers die Lochnummer ab. Eine **0** tritt an Stelle des Pars, bis zum nächsten Schlag.

SPIEL 2 ist für zwei Spieler. Der linke Spieler fängt an. Nach dem ersten Schlag jedes Spielers wird der Spielstand eines jeden oben am Bildschirm angezeigt, bis der Ball ins Loch rollt. Der laufende Spielstand tritt an Stelle der Lochnummer und des Pars, wie in SPIEL 1.

Hinweis: Die Spieler müssen den Ball ins Loch bringen, bevor das Spiel zum nächsten Loch, oder zum nächsten Spieler weitergeführt werden kann.

PUNKTEZAHLUNG

Jedesmal, wenn Sie den Ball treffen, registriert der Computer einen Minuspunkt. Ihr laufender Spielstand wird am Bildschirm oben eingeblendet. Ihr Ziel ist es also, im Idealfall bei jedem Loch Par, oder unter dem Par zu spielen. Je niedriger Ihre Punktezahl, desto besser.

Der Spielstand des linken Spielers wird oben links am Bildschirm angezeigt; der des rechten Spielers oben rechts.

SCHWIERIGKEITSSCHALTER (Difficulty)

Ist der Difficulty-Schalter in der Stellung **a**, fliegt der Ball eine längere Bahn. (Für Spiele für einen Spieler benützen Sie den **linken Difficulty** Schalter).

Anleitung, Programm und audio-visueller Teil © 1978 Atari, Inc.

2 VIDEO GIOCHI

MINIATURE GOLF

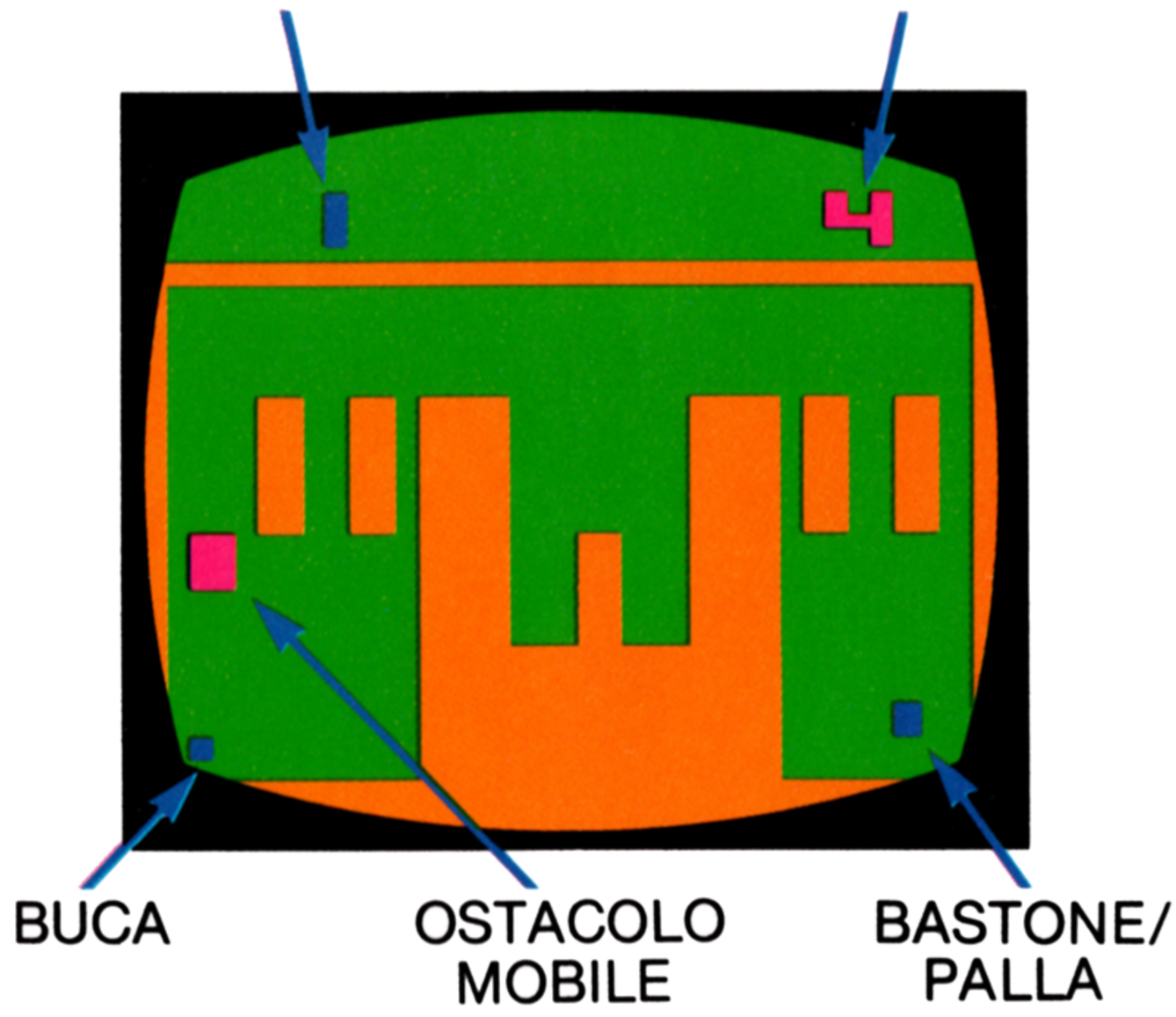
Con questa cartuccia Game Program™ ATARI® si usano i comandi a cloche. Assicurarsi che i relativi cavi siano stabilmente inseriti nelle prese **CONTROLLER** sul retro del Video Computer System™ ATARI. Per i giochi per una sola persona si usa un solo comando a cloche inserito nella presa **LEFT CONTROLLER**. Tenere il comando con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

Per maggiori particolari vedi Capitolo 3 del Manuale di istruzioni del Video Computer System.

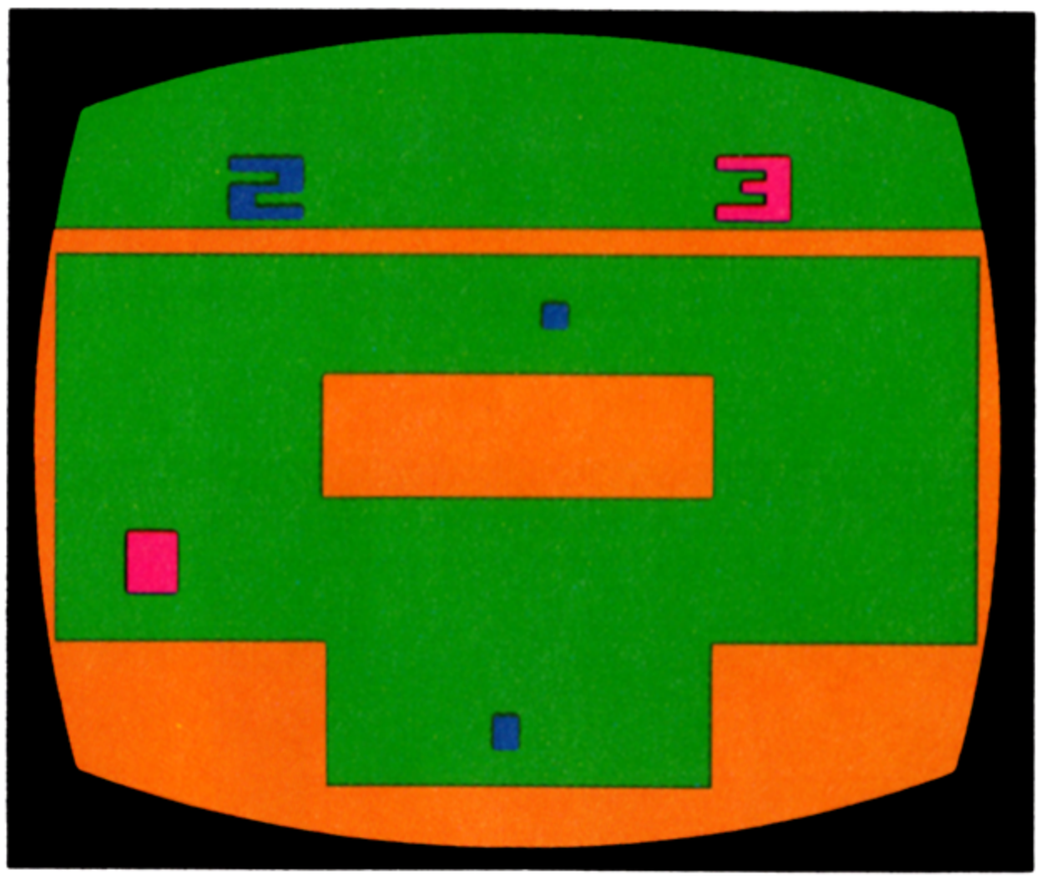
NOTA BENE: Portare sempre l'interruttore di alimentazione **power** nella posizione **off** quando si inserisce o si rimuove una cartuccia Game Program ATARI. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la vita utile del Video Computer System ATARI.

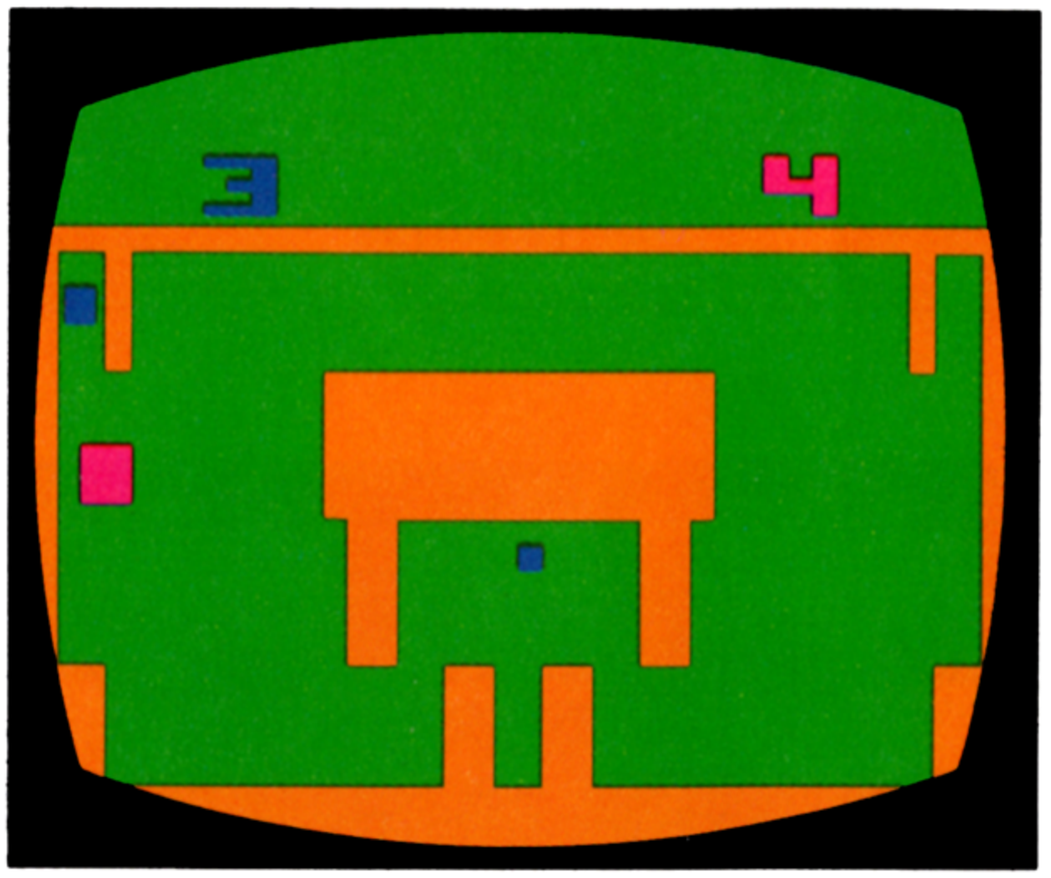
COME SI GIOCA

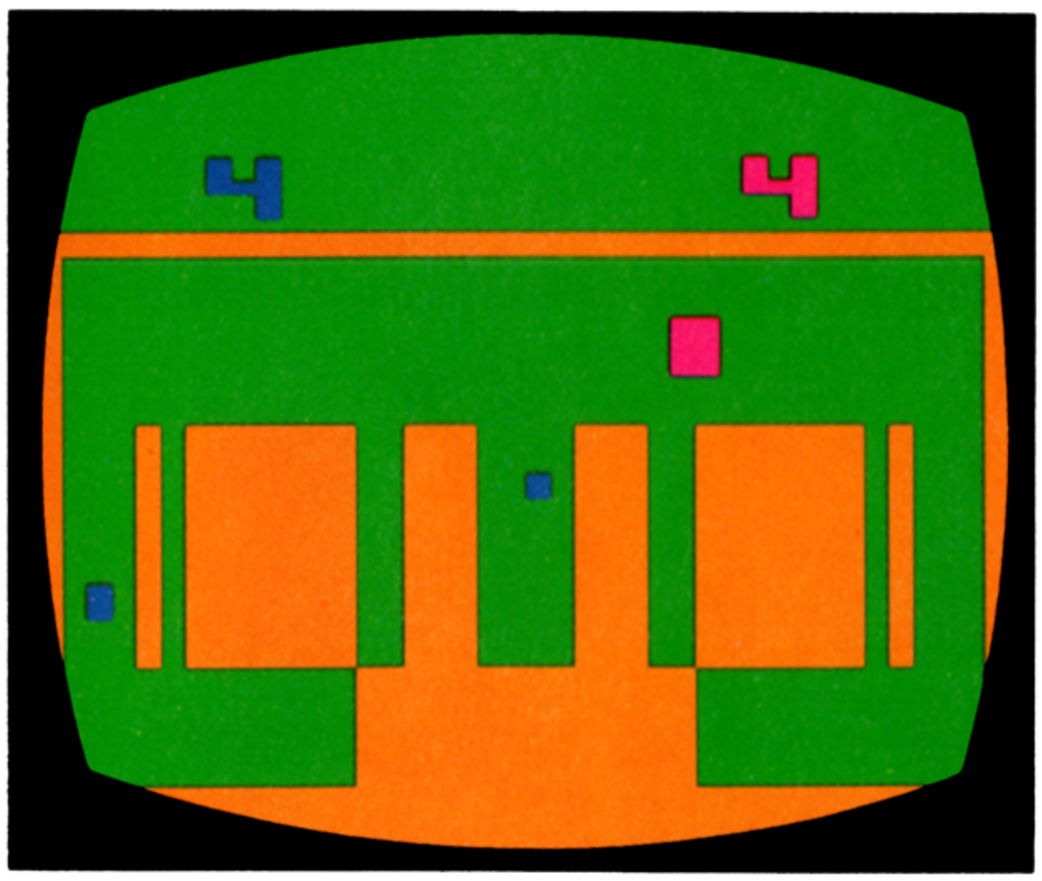
Anzitutto, è necessario affinare il proprio senso dei tempi e delle distanze. Questo entusiasmante videogioco simula una vera e propria pista di Minigolf, completa di ostacoli in movimento.

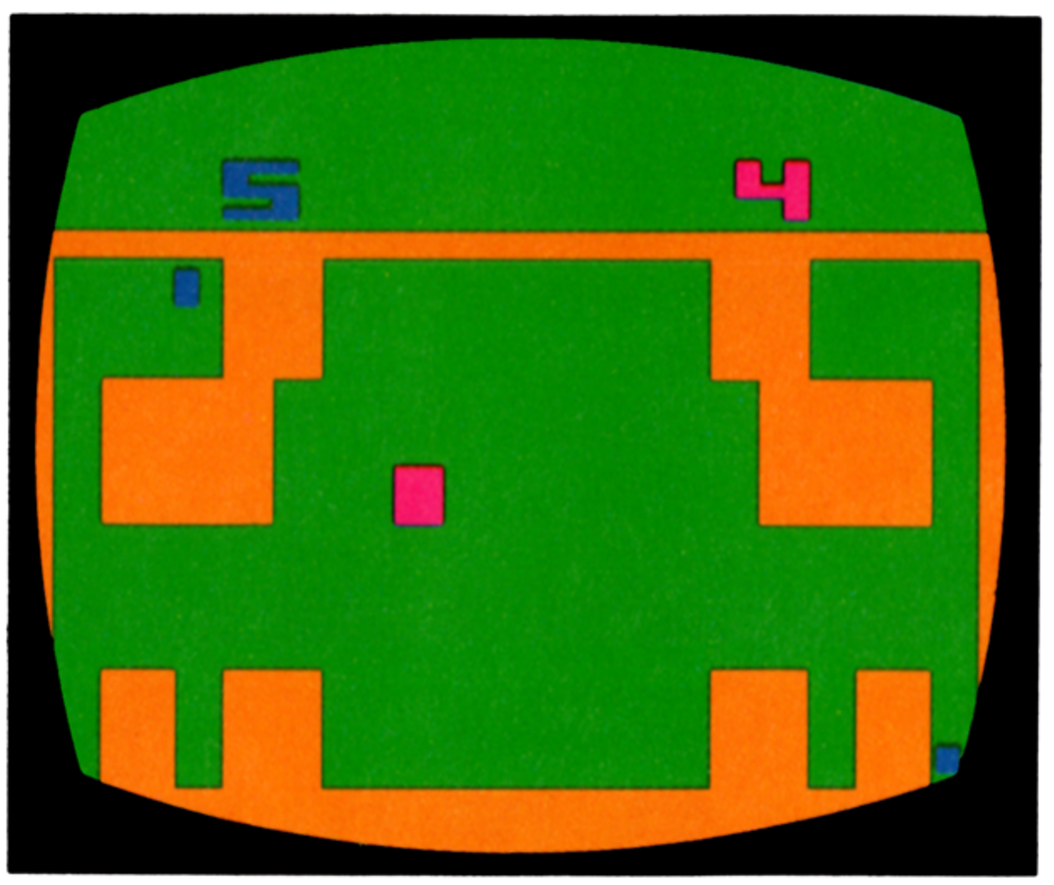


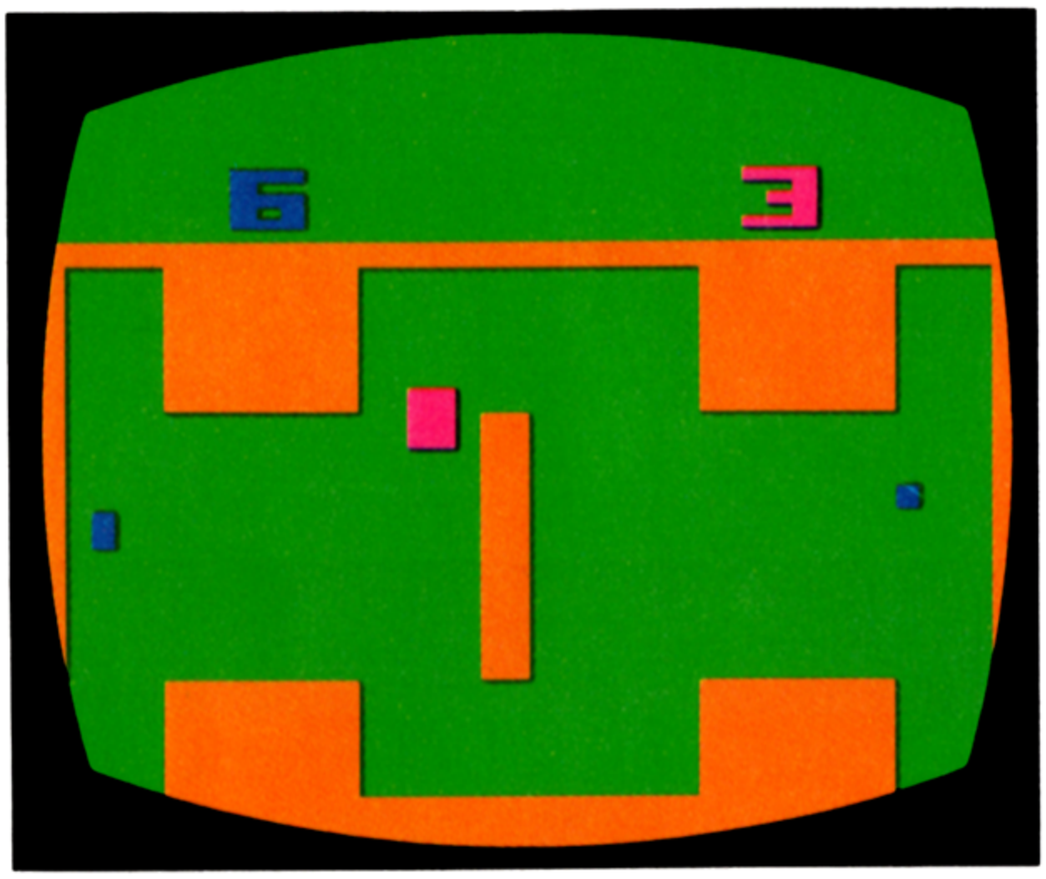
Ci sono nove ''buche'' in cui mandare la palla. Ogni volta che si colpisce la palla si esegue un ''colpo.'' Nonostante non vi siano limiti al numero di colpi necessari per mandare in buca la palla, per ciascuna buca viene stabilita una ''norma,'' cioè il numero ideale di colpi richiesti per arrivare in quella buca.

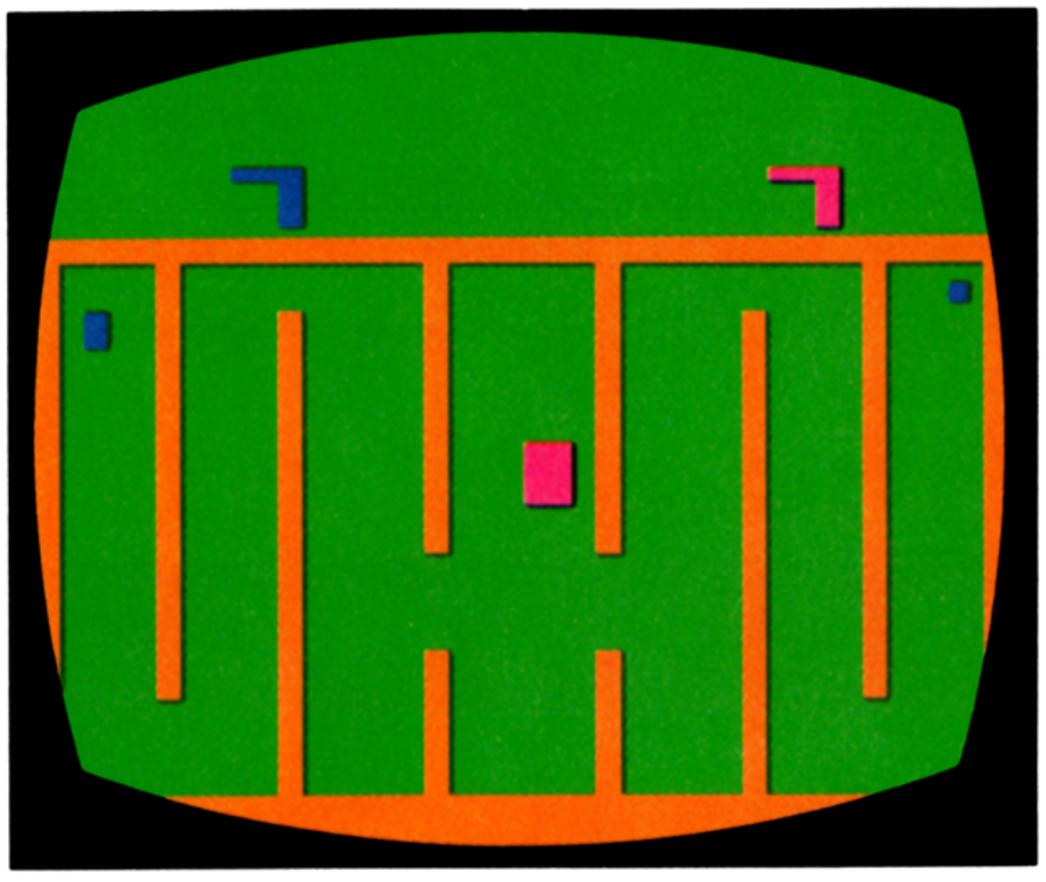


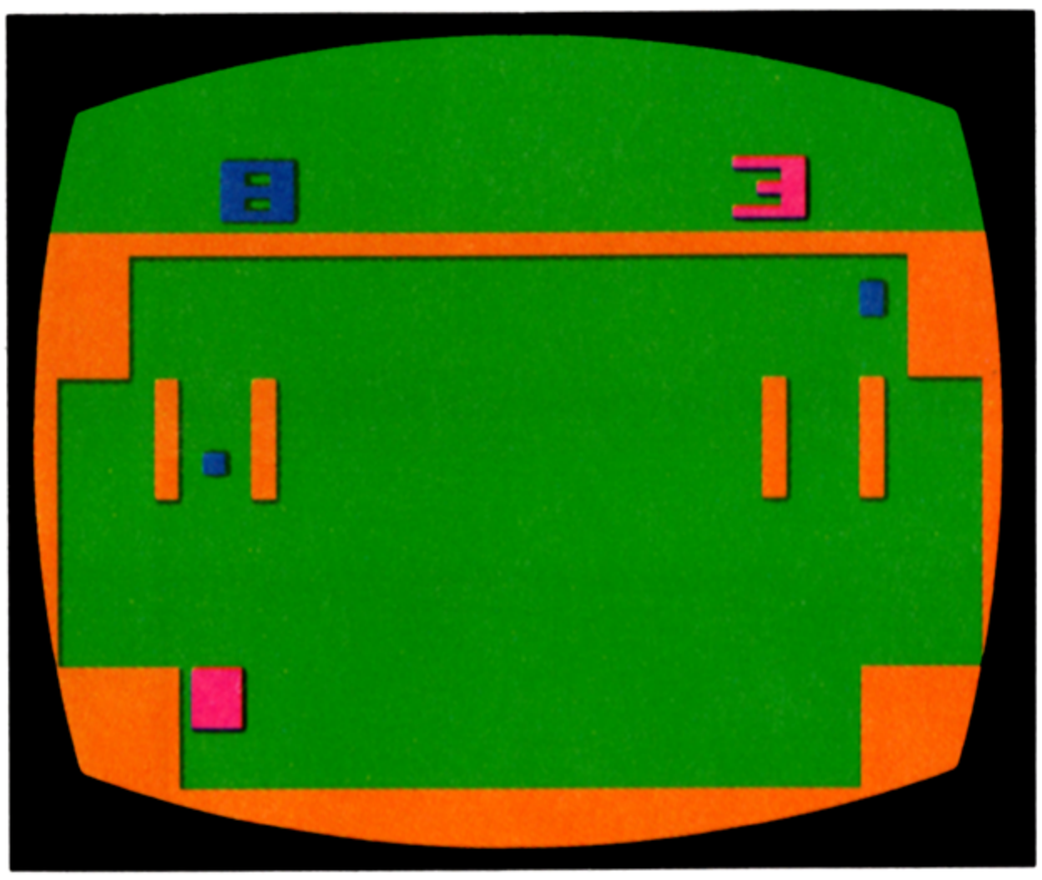


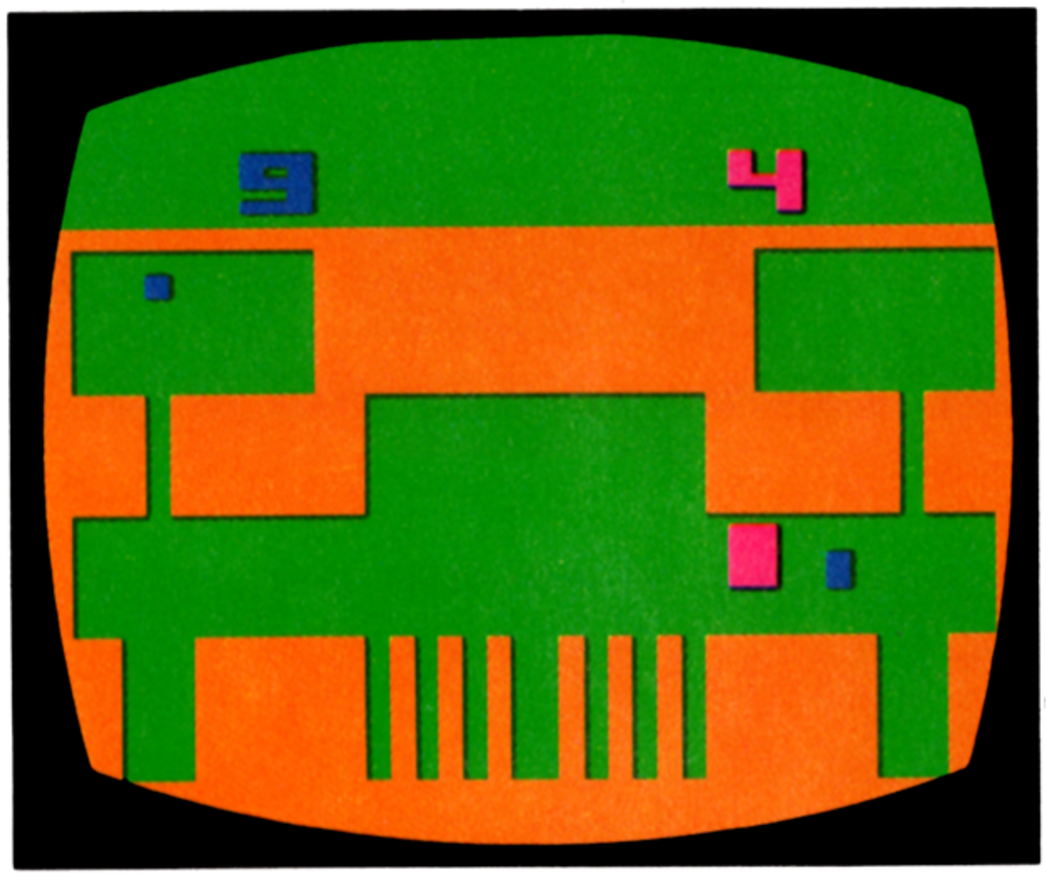












COMANDI DELLA CONSOLE

Per impostare un particolare gioco, spingere in basso il commutatore **game select**. Se la variazione del gioco è per una sola persona, nell'angolo superiore sinistro dello schermo compare il numero 1; se la variazione è per due giocatori, compare il numero 2.

Per dare inizio al gioco, spingere in basso il commutatore **game reset**.

FUNZIONI DEL COMANDO A CLOCHE

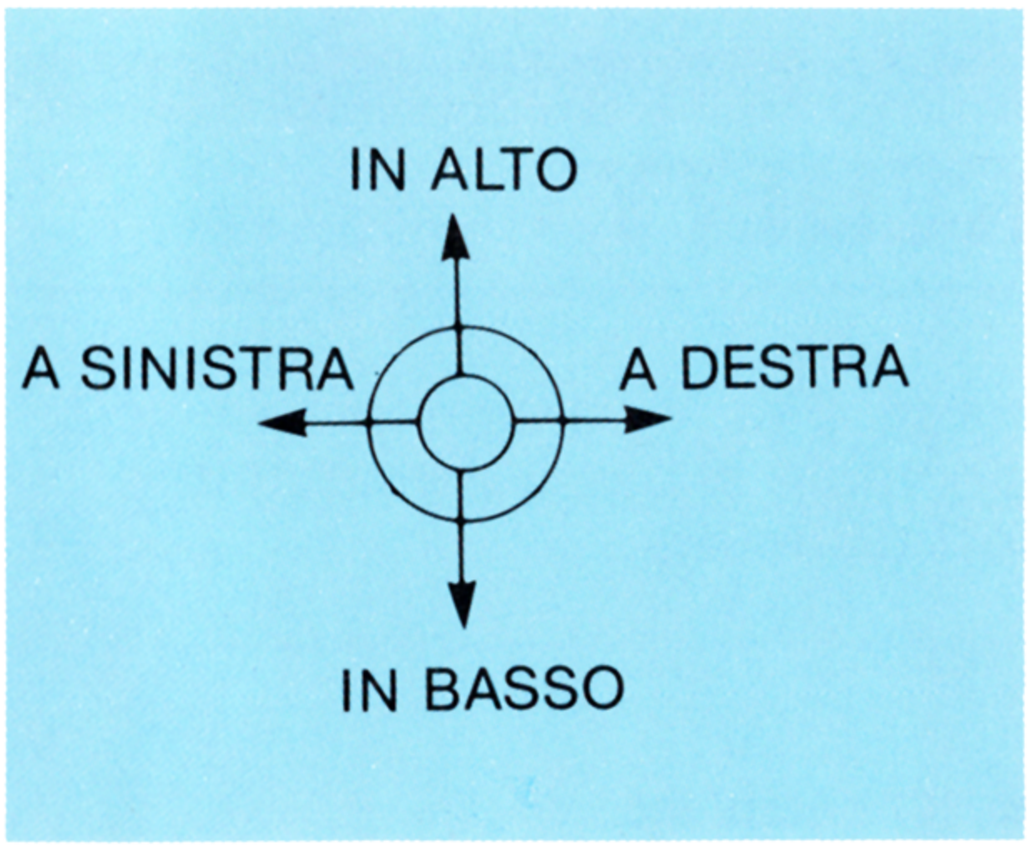
Il comando a cloche serve per posizionare il bastone. Per colpire la palla si deve premere il pulsante rosso del comando.

NOTA: All'inizio di ciascun percorso di ciascuna buca, il bastone copre la palla. Pertanto, come prima cosa è necessario spostarlo in posizione di tiro per poter colpire la palla. Quanto più il bastone è discosto da quest'ultima, tanto più lontano essa rotola o vola quando è colpita.

Per posizionare il bastone con maggiore precisione, esso rallenta quando si avvicina alla palla.

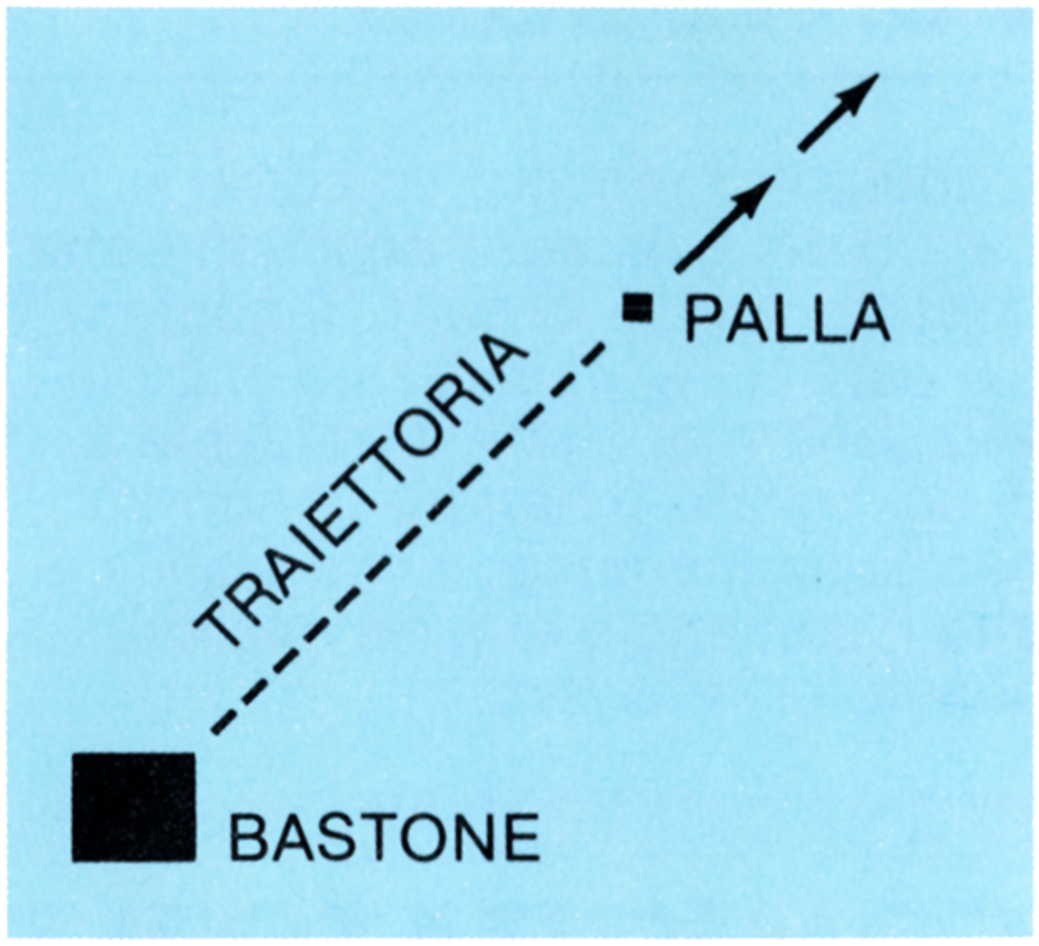
POSIZIONAMENTO DEL BASTONE

- Per spostare il bastone verso la parte superiore dello schermo, spingere la cloche in avanti.
- Per spostare il bastone verso il fondo dello schermo, tirare la cloche verso il basso, cioè verso di sè.
- Per spostare il bastone a sinistra, spingere la cloche a sinistra.
- Per spostare il bastone a destra, spingere la cloche a destra.



TRAIETTORIA DELLA PALLA

Quando viene colpita, la palla si muove lungo la stessa traiettoria precedentemente stabilita dal bastone.



NOTA: Prima di colpire la palla premendo il pulsante rosso, il bastone può essere posizionato IN QUALSIASI PUNTO del campo da gioco (senza tenere conto della delimitazione del percorso). Si tenga però presente che la palla deve muoversi entro il percorso, aggirando anche l'ostacolo mobile.

IL GIOCO 1
è per una sola persona. All'inizio del percorso di ciascuna buca, prima di eseguire il primo colpo, il numero della particolare buca è visualizzato nell'angolo superiore sinistro del video. La norma per quella buca è indicata nell'angolo superiore destro del video. Una volta eseguito il primo colpo, al posto del numero della buca viene mostrato il punteggio del giocatore, mentre al posto della norma per la buca compare uno 0, che resta fino all'inizio del percorso della buca successiva.

IL GIOCO 2
è per due persone. Incomincia il giocatore di sinistra (comando inserito nella presa LEFT CONTROLLER). Quando entrambi i giocatori hanno eseguito il primo colpo, il rispettivo punteggio è mostrato in cima allo schermo fino al completamento del percorso di quella buca. Tali punteggi compaiono al posto del numero della buca e di quello della relativa norma, come nel gioco 1.

NOTA: Prima di poter passare al percorso successivo o al turno dell'altro giocatore, il percorso attuale deve essere completato mandando la palla in buca.

PUNTEGGIO

Il computer registra un colpo a carico del giocatore ogni volta che questi colpisce la palla. Il punteggio parziale è visualizzato in cima allo schermo. L'obiettivo ideale è di uguagliare o battere la norma per ciascuna buca, il che significa che il punteggio è tanto migliore quanto più è basso.

Il punteggio del giocatore di sinistra (comando inserito nella presa **left difficulty**) è indicato in cima allo schermo a sinistra, quello del giocatore di destra (comando inserito nella presa **right difficulty**) in cima allo schermo a destra.

COMMUTATORI DIFFICULTY

Quando il commutatore **difficulty** è nella posizione **a**, la palla percorre una distanza molto più lunga. (Per le versioni per un solo giocatore si usa il commutatore **left difficulty**.)

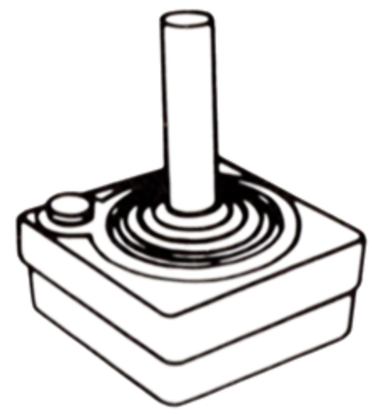
Manuale, Programma ed elemento Audiovisuale © 1978 Atari, Inc.

2 JUEGOS VIDEO

MINIATURE GOLF

Utilice los comandos de control con el cartucho de este programa de juego ATARI® Game Program™. Asegúrese de que los comandos queden insertados firmemente en los enchufes de CONTROL IZQUIERDO Y DERECHO situados en la parte posterior del sistema computarizado de video ATARI Video Computer System™. Si sólo va a jugar una persona, se debe usar el comando conectado en el ENCHUFE IZQUIERDO. Mantenga apuntando hacia la pantalla de televisón el comando con el botón rojo que está a su izquierda.

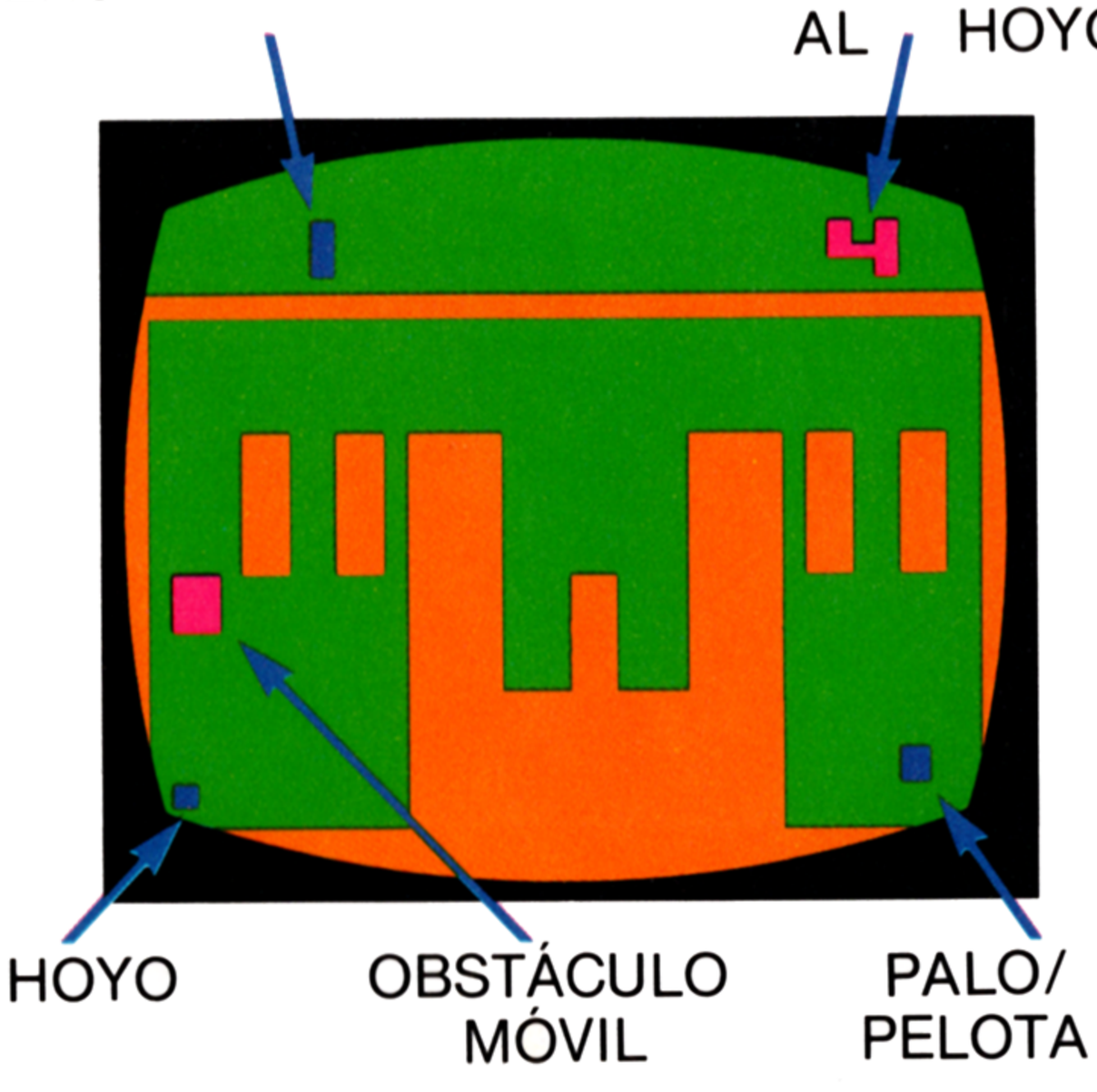
Para información detallada consulte la sección 3 del Manual de instrucciones.



NOTA: Siempre apague la corriente de la consola al insertar o retirar el cartucho de un programa de juego ATARI. Así se protegerán los componentes electrónicos y se prolongará la duración de su sistema computarizado de video ATARI.

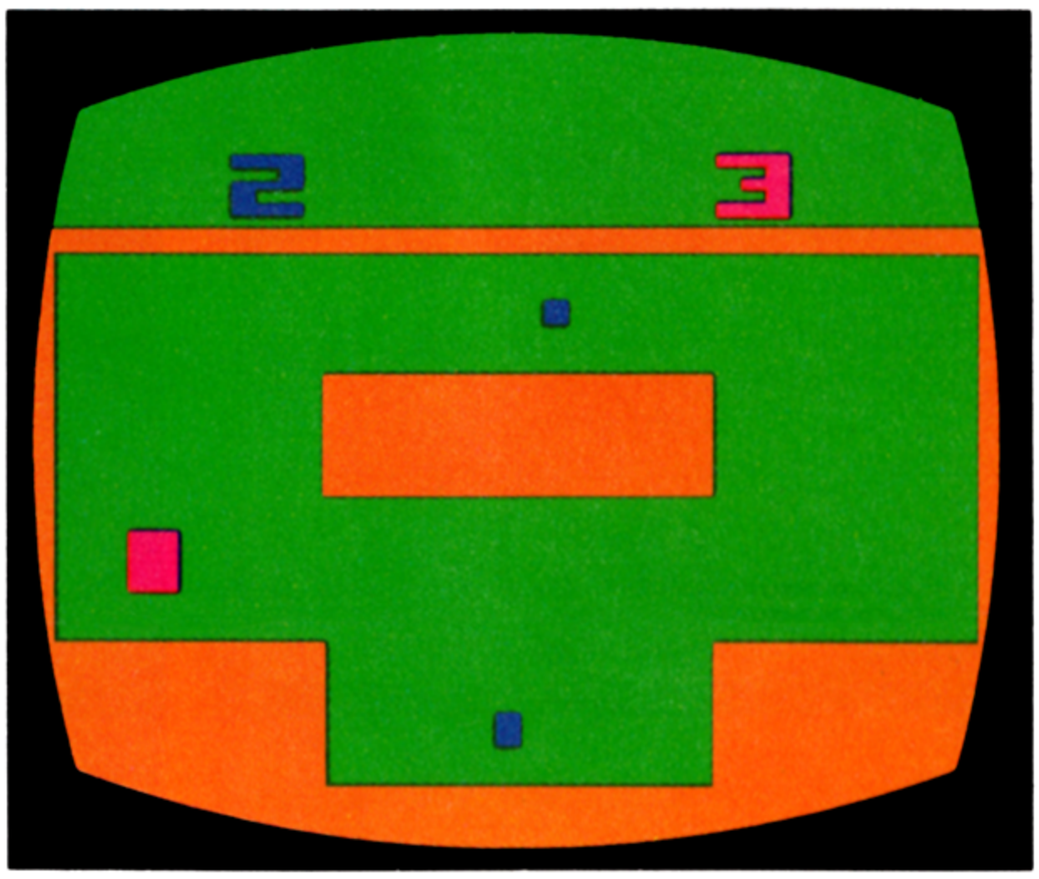
FORMA DE JUGAR

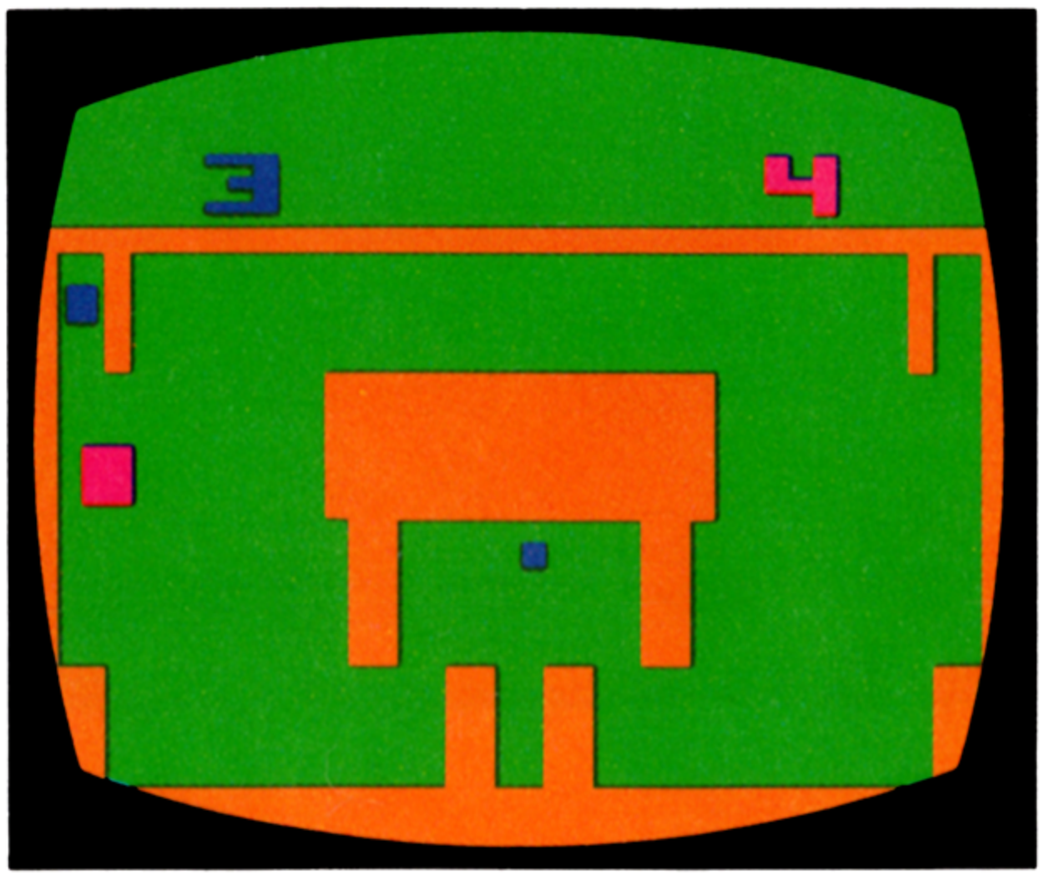
En este juego de golf en miniatura, también llamado golfito o minigolf, se pondrá a prueba su capacidad de juzar distancias y su habilidad

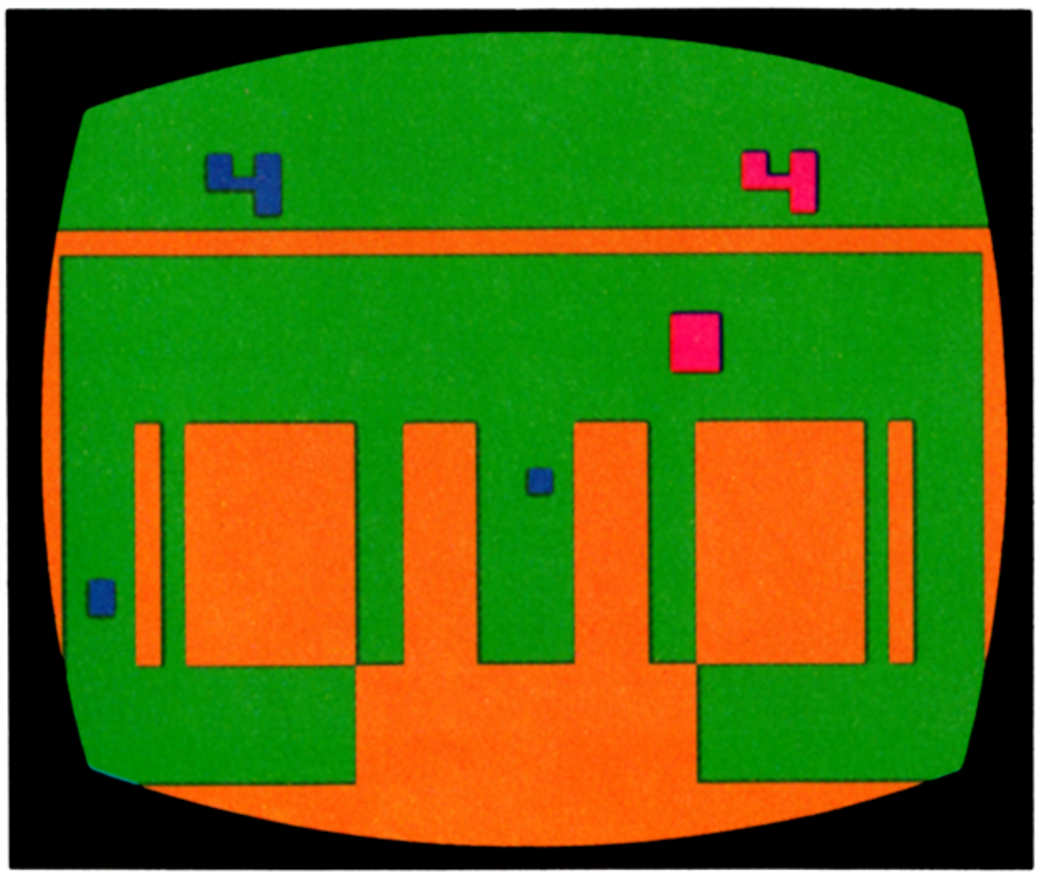


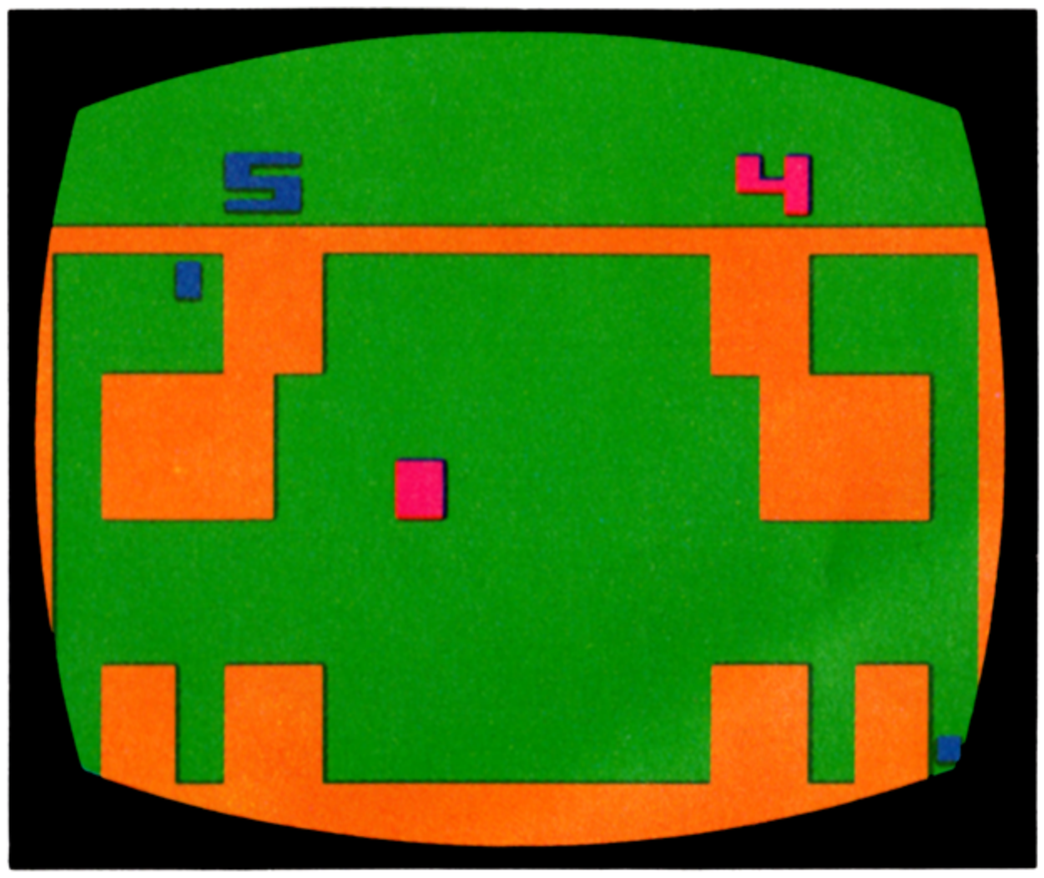
de aprovechar los instantes oportunos para hacer sus jugadas. Este interesante juego de video imita un auténtico campo de golf en miniatura, y contiene hasta obstáculos móviles.

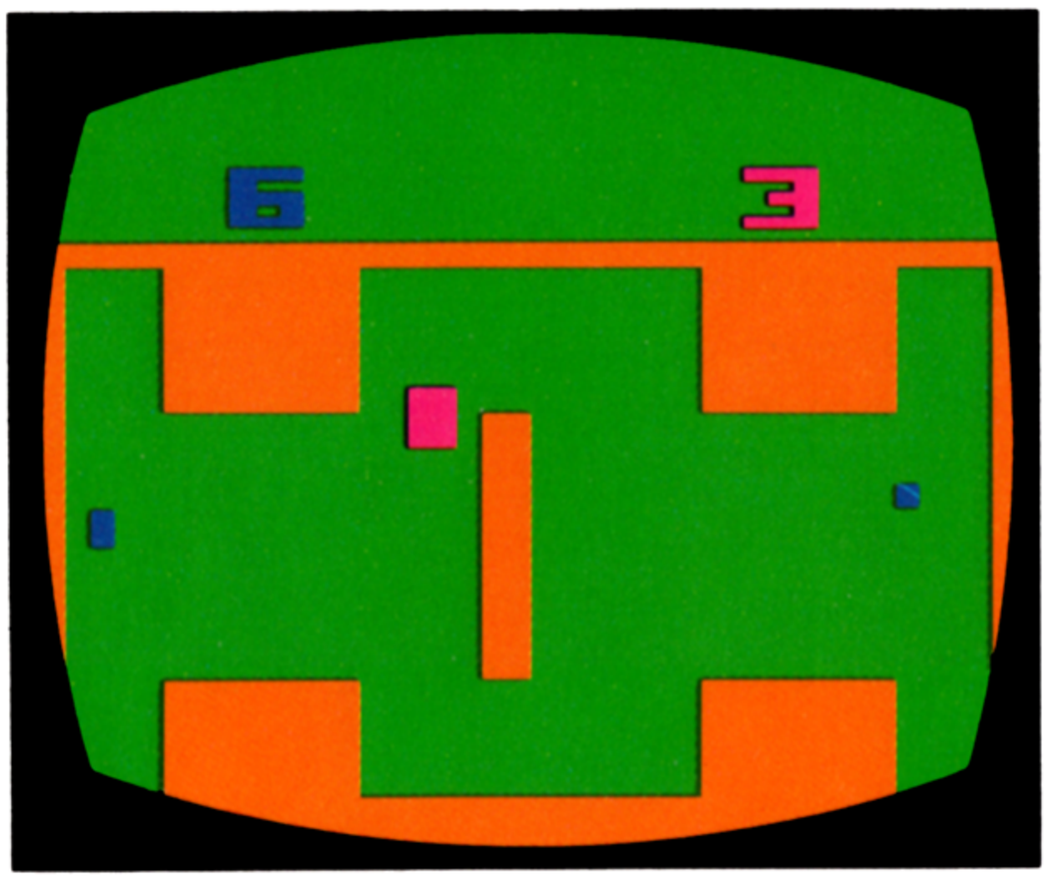
Este juego tiene nueve ''hoyos'', en cada uno de los cuales los jugadores procuran meter una pelota dándole golpes con un ''palo de golf''. Cada vez que un jugador golpea la pelota, se dice que ha hecho una ''jugada''. Aunque no hay límite en el número de jugadas necesarias para hacer caer la pelota en un hoyo, existe un número ideal de golpes para cada hoyo. Este número se denomina ''par''. El juego lo gana el jugador que haya obtenido el mayor número de hoyos, con el menor número de golpes a la pelota.

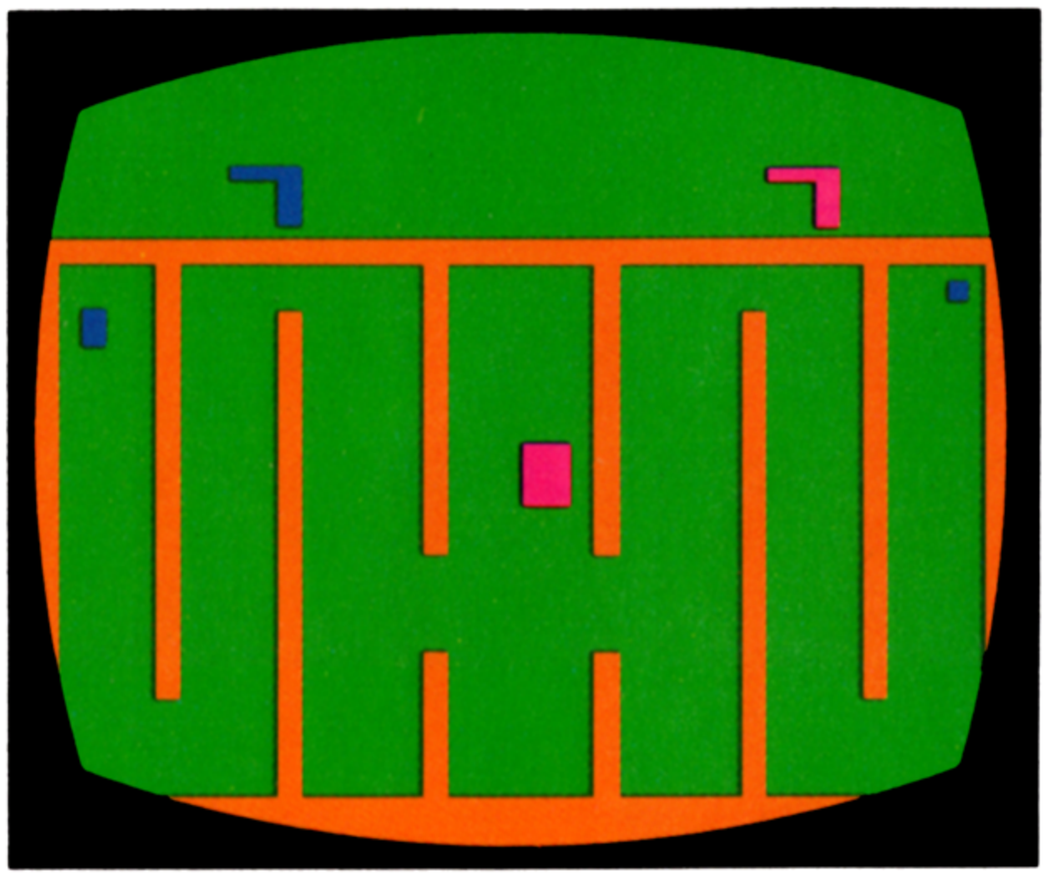


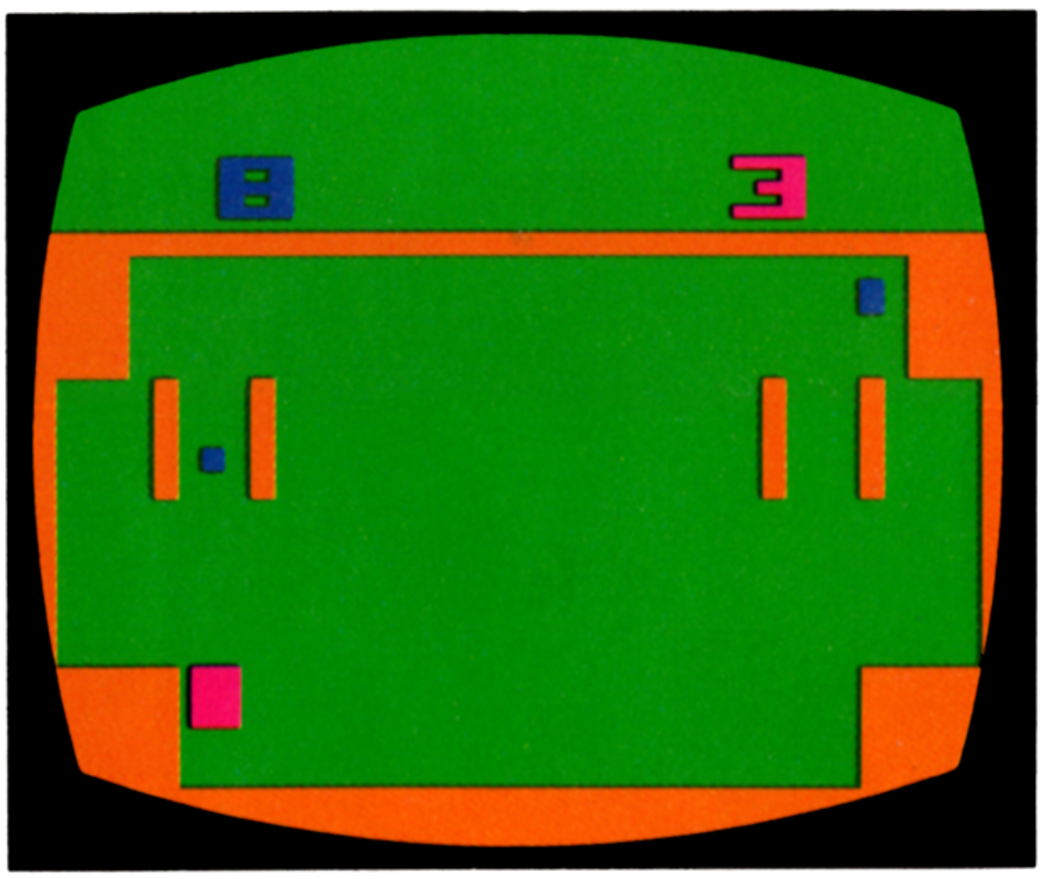


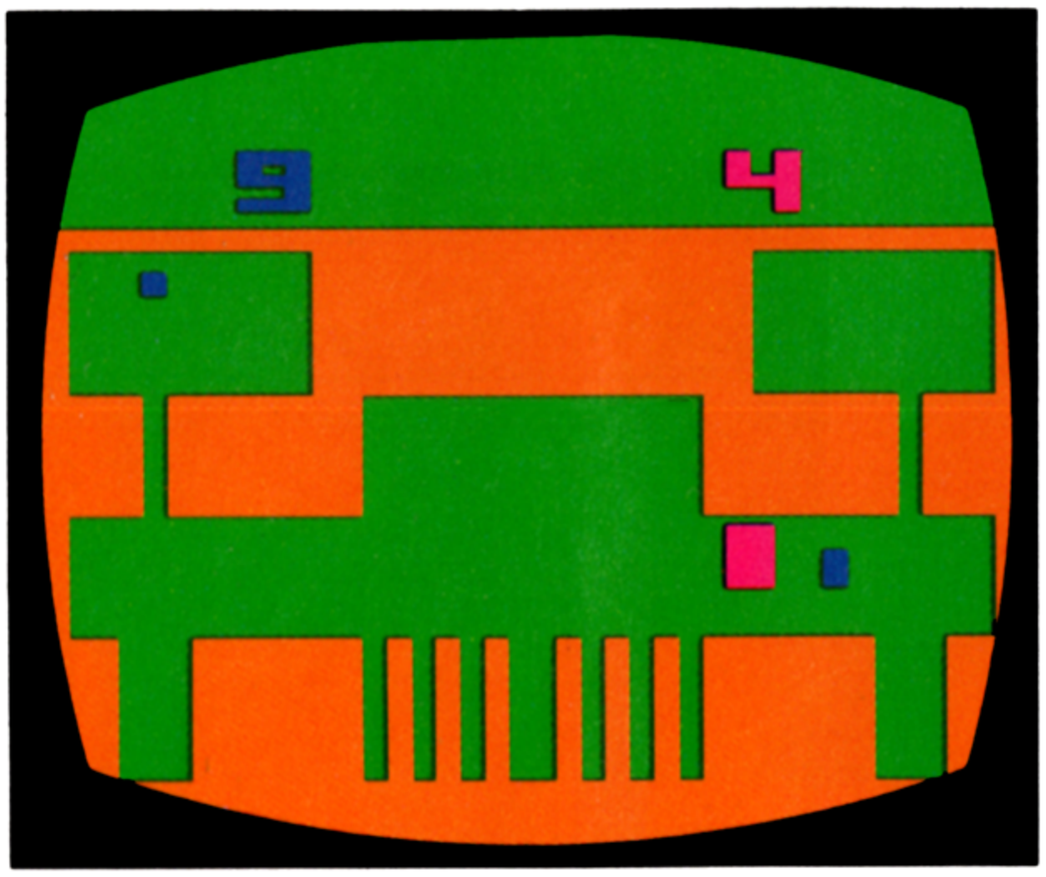












CONTROLES DE LA CONSOLA

Antes de iniciar un partido de golf, oprima el selector de juego **(game select)** para fijar la computadora en el juego con una sola persona o con dos. En el ángulo superior izquierdo de la pantalla aparecerá el número 1 ó el 2, según el número de jugadores que se elija.

Para comenzar el juego, oprima el conmutador de reposición **(game reset)**.

USO DEL COMANDO DE CONTROL

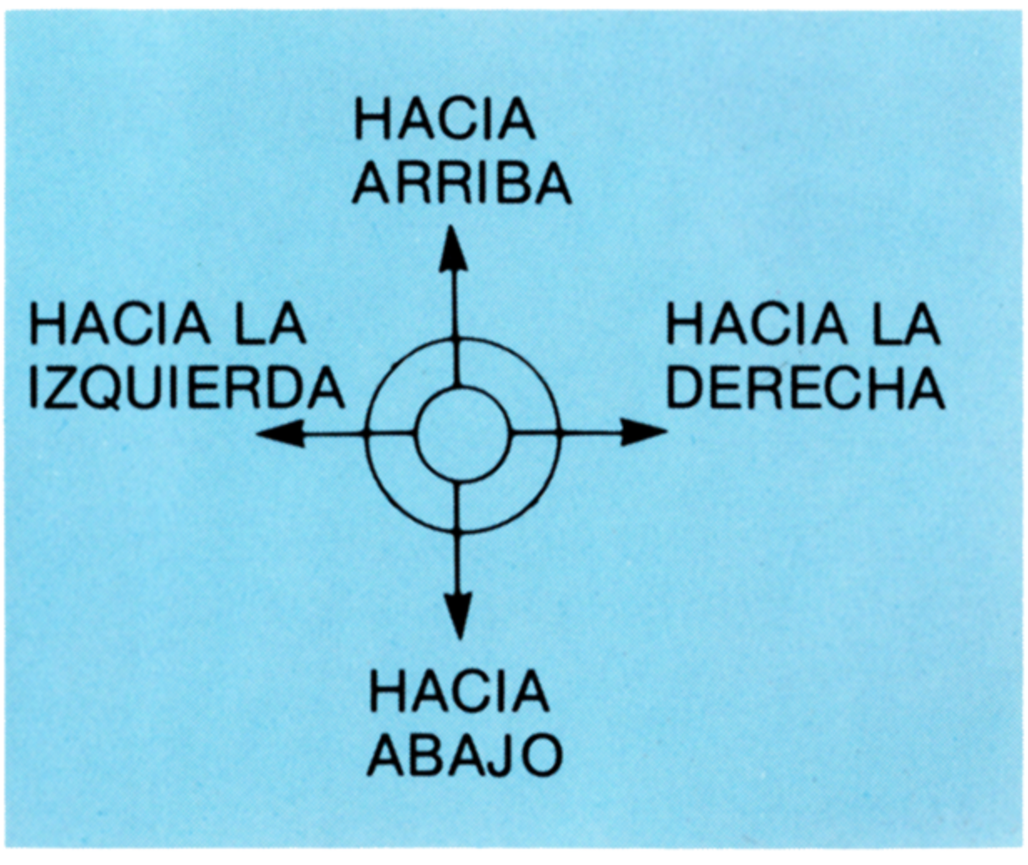
Emplee el comando de control para colocar en posición el palo de golf. Luego oprima el botón rojo del comando para soltar el palo y golpear la pelota.

NOTA: El palo de golf se encuentra cubriendo la pelota al iniciarse el juego de cada hoyo. Por lo tanto, usted primero debe retirar el palo y colocarlo en una posición apropiada a distancia de la pelota. Cuanto más lejos ubique el palo, mayor será la distancia que recorrerá la pelota al recibir un golpe.

Para ayudarle a ubicar el palo con mayor exactitud en la posición deseada, le diremos que dicho palo se mueve con más lentitud cuando queda a corta distancia de la pelota.

COLOCACIÓN DEL PALO DE GOLF

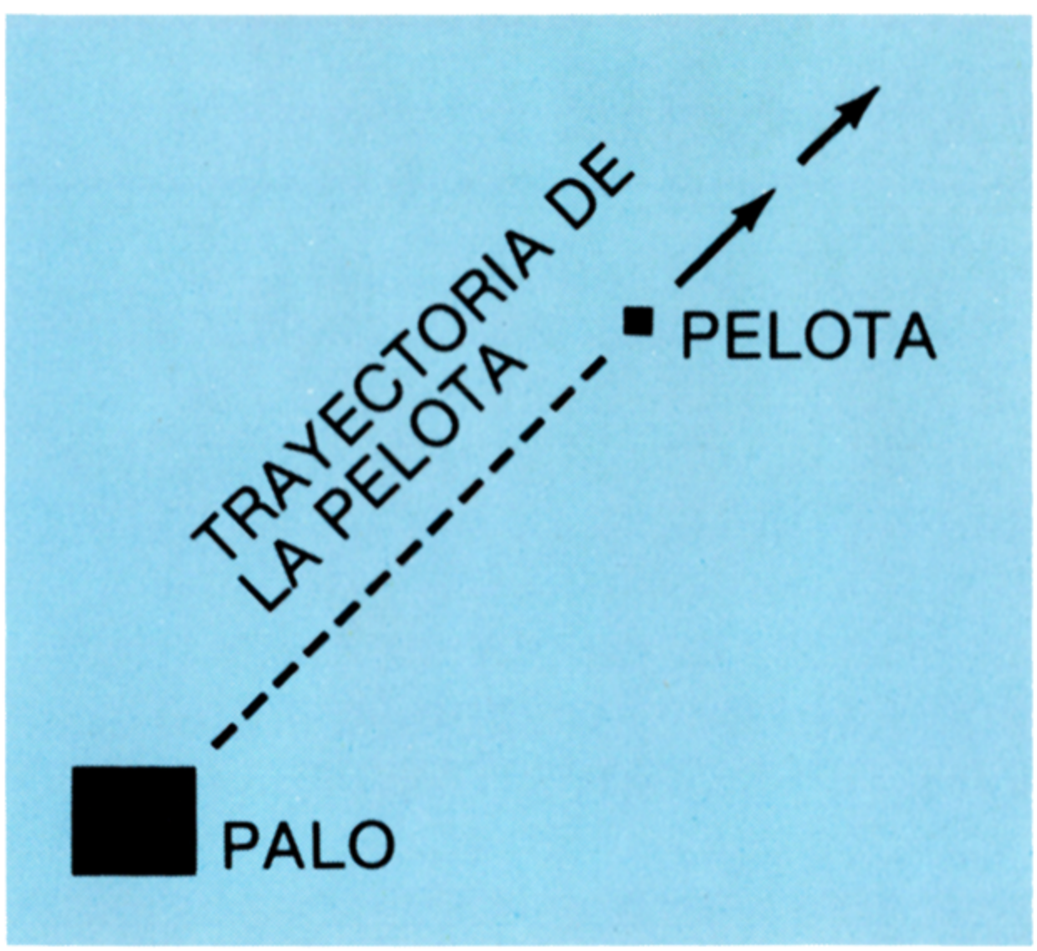
- Para mover el palo hacia la parte superior de la pantalla, empuje hacia adelante el comando de control.



- Para mover el palo hacia la base de la pantalla, tire o jale el comando hacia usted.
- Para mover el palo hacia la izquierda, emuje el comando en esa dirección.
- Para mover el palo hacia la derecha, empuje el comando en esa dirección.

TRAYECTORIA DE LA PELOTA

Una vez que ha recibido un golpe, la pelota corre a lo largo de la misma trayectoria que se establezca con el palo.



NOTA: Antes de soltar el palo para golpear la pelota, usted puede colocarlo EN CUALQUIER PARTE del campo de juego (sin tomar en cuenta los límites que tenga el campo). Recuerde, sin embargo, que la pelota debe avanzar siguiendo el controno de todos los límites del campo, incluyendo los del obstáculo móvil.

JUEGO 1
es para un solo jugador. Al comienzo de cada hoyo, antes de la primera jugada, el número del hoyo aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. El número par (o sea la cantidad ideal de golpes) asignado a ese hoyo, se presenta en la esquina superior derecha. Después de la primera jugada, en lugar del número del hoyo, aparece el puntaje del jugador, y en vez del número par se presenta un cero (0) hasta que se empieza a jugar el hoyo siguiente.

JUEGO 2
se usa para dos jugadores. El jugador de la izquierda parte primero. Desputés de la jugada de cada uno, los puntajes respectivos se presentarán en la parte superior de la pantalla hasta que se termine de jugar el hoyo. Tal como en el caso del JUEGO 1, los dos puntajes reemplazan al número del hoyo y al número par.

NOTA: Para completar el juego de un hoyo, ambos jugadores deben golpear la pelota hasta hacerla caer en el hoyo antes de pasar al hoyo siguiente o antes que un jugador le ceda el turno al otro.

PUNTAJE

Cada vez que usted golpee la pelota la computadora registrará una jugada en contra suya. Su puntaje acumulativo irá apareciendo en la parte superior de la pantalla. Idealmente, usted deberá hacer caer la pelota en cada hoyo según el "par" asignado o aun con menos golpes. Mientras más bajo sea su puntaje, mejor para usted.

Los puntajes de los jugadores de la izquierda y de la derecha aparecerán en las esquinas izquierda y derecha, respectivamente, en la parte superior de la pantalla.

SELECTORES DE NIVEL DE DIFICULTAD

La pelota recorre una distancia mucho mayor si el selector se ha fijado en la posictón **a**. (Si juega una sola persona, se debe usar el selector de dificultad que está al lado izquierdo.)

Manual, Programa y elemento Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

MINIATURE GOLF

MINIATURE GOLF

ATARI®

A Warner Communications Company

ATARI, INC., Consumer Division, P.O. Box 427, Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.

Manual, Program and Audiovisual © 1978 Atari, Inc.

C016973-26 REV. 1

PRINTED IN U.S.A.